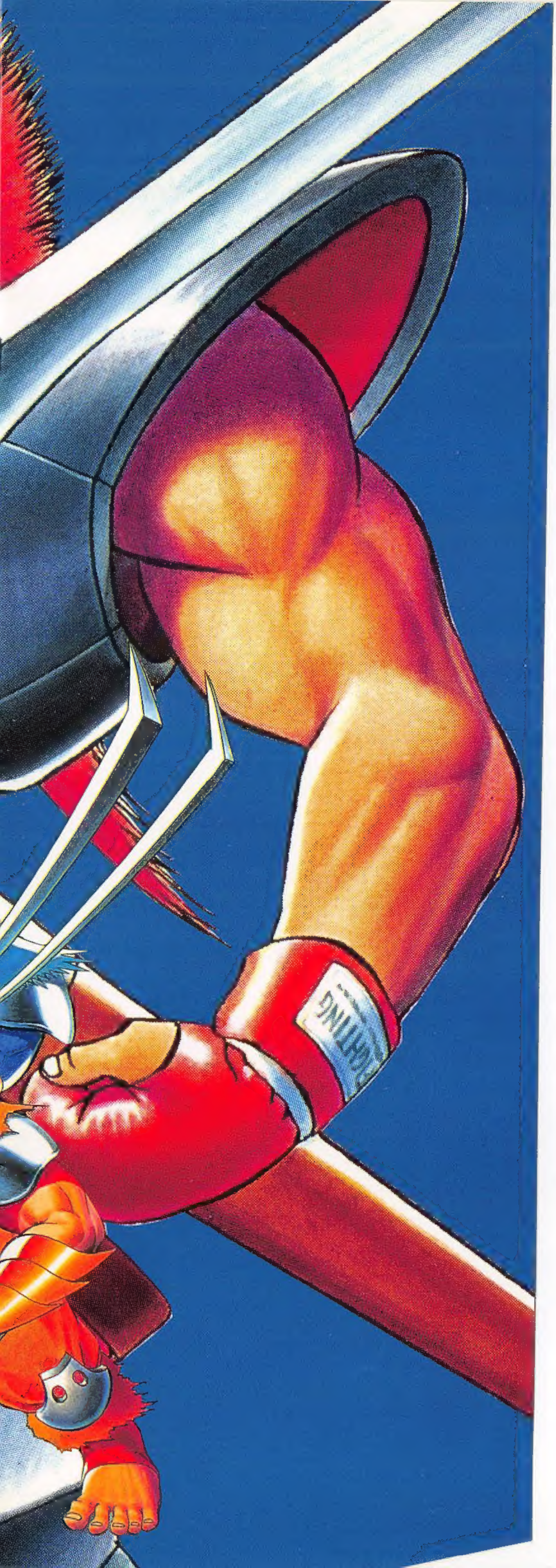


風雲黙示録
格闘創世
TM
公式ガイドブック
ファミコン通信
編集部●責任編集
ネオジオ





風雲黙示録 格闘創世™

公式ガイドブック

ファミコン通信
編集部●責任編集

ネオジオ

FUUNMOKUSHIROKU

風雲默示録ー格闘創世ー

トキハ、ニジュウイッセイキ……

風雲默示録 格闘創世™

公式ガイドブック

アラタナタタカイガ、ハジマル。

OFFICIAL GUIDE BOOK

STORY

時代は21世紀前半。世界は情報手段等の発展によって文化の融合が進み、独特な様相を呈していた。格闘技もその例に漏れず、まったく新しい流派が生まれ、受け継がれていった。切り立った崖の上に広がる街「ジパングシティー」。異文化の密集するその街は、まるで混然とした世界を象徴するように栄えていた。そんな時、地上最強の闘士「獅子王」と名乗る謎の格闘家が、政府を通じある声明を発表した。

「我が声を聞きし者共の中に、自分こそが最強とのたまう愚か者よ！　ここに集え!!

獅子王の名を知らしめるために、今この時より「獣神武闘会」を開催する!!」

獅子王の真の目的は不明だったが、街中の腕に覚えのある者たちが続々と集まり、名誉や富に執着する者、獅子王の秘密を暴こうとする者、獅子王に復讐を誓う者等、様々な思惑を秘めた9人の闘士が勝ち上がってきたのである。

CONTENTS

※本書に登場するコマンドは、すべてキャラクターが右向きの時のものです。

SYSTEM システム



■SYSTEM■
■CHARACTER■
■VS CPU BATTLE■
■VS HUMAN TECHNIC■
■DATA1■
■DATA2■

画面の見方

勝ち抜き数

画面の一番上には対人戦での勝ち抜き数が表示される。４人以上勝ち抜くと、勝ち抜き数に応じた称号が、勝ち抜き数の脇に表示される。



スコア

相手に技を決めると増える。特定の物体を壊したり、ボーナスステージでもスコアは加算される。コンティニューするとスコアは０に戻る。

体力ゲージ

キャラクターの残り体力を示すゲージ。ある程度体力が減るとゲージが点滅、コマンド入力によって威力の大きい逆転技が出せるようになる。

勝ち数

その試合で取った本数。相手の体力ゲージを０にするか、相手よりも体力が多い状態で時間切れになると１本。２本先取で勝ちになる。

キャラクター

プレイヤーおよびCPUが操るキャラクター。プレイヤーは個性的な全10キャラの中から自分の好みのキャラを選んで操作することができる。

残りタイム

試合時間の残りを表わす。タイムが０になっても勝負がつかない場合、その時点で残り体力が多いほうが勝ちとなる。同体力ならドロー。

ズームイン&ズームアウト　■近距離で技の迫力が倍増！

キャラ同士の距離により近い間合いではズームイン遠い間合いではズームアウトするようになっている。

■ズームイン　　ズームアウト■



ボーナスステージ



２回目のボーナスでパーフェクトを取るのはかなり難しい。

CPU戦で３人目と８人目を倒した次のステージはボーナスステージ。内容は釣り鐘やネコの置物を一定時間内に壊すというもの。

10人倒すと……



獅子王を倒してもまだ闘いは終わらない。真のボスを倒せ。

CPU戦では同キャラを含む10キャラを倒すと真のボスキャラである真・獅子王が登場する。こいつを倒せばエンディングとなる。

移動&防御

レバーは前に入れると前進、上だとジャンプ、下だとしゃがみ、後ろだと後退する。防御はレバーを後ろ又は後ろ斜め下に入れる。前者はしゃがみ武器としゃがみキック以外、後者はジャンプ攻撃とラインアタック以外を防ぐ。ただし、一部の技は防御しても少しダメージを受けてしまう。



今まで格闘ゲームをやったことがあればすぐになじめる。初めての人は立ちとしゃがみの防御を覚えよう。



LEVER



パンチ攻撃

Aを短く押すと小パンチ、長く押すと大パンチが出る。大小の使い分けは慣れが必要だ。



「龍虎2」と同じタイプの操作方法だ。

A BUTTON

ライン攻撃

Dボタンを押すとライン移動をする。AB同時押しで行うライン移動と同じなので、同時押しに自信がない人はこのボタンを使おう。

D BUTTON



このボタンはAB同時押しとまったく同じ効果。使うかどうかは君が決めよう。

キック攻撃

Bボタンを押すとキック攻撃が出る。大小の使い分けはボタンを押す長さで行う。



キックはパンチより少しだけ威力がある。

B BUTTON

C BUTTON

武器攻撃&組み技

Cボタンを押すと武器による攻撃になる。また、相手に接近してレバーを前か後ろに入れながらCボタンを押すと組み技になる。組み技は防御することはできないが、殴り&投げ返す(P7参照)ことができる。ちなみにパイプ上では組み技はできない。



リーチがあり威力も大きい武器攻撃。武器の使い方が勝敗を左右する、かもしれない。

■SYSTEM■
■CHARACTER■
■VS CPU BATTLE■
■VS HUMAN TECHNIC■
■DATA1■
■DATA2■

特殊移動

SYSTEM LECTURE2

下表参照

相手との距離を調整するのに使う

コマンドを入力することで前方および後方に高速移動するのが特殊移動だ。なんかこう書くと難しく感じるけど、ダッシュ、バックステップといえばすぐわかるだろう。このゲームではダッシュにも大小があり、大ダッシュは小ダッシュよりも遠くまで移動することができる。



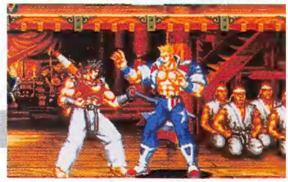
キャラによる移動能力の差は下に順位の形で載せておくので参考にしよう。

ダッシュ



ダッシュと大ダッシュではこんなに移動距離が違う。スピードもかなり速いぞ。

大ダッシュ



特殊移動コマンド

特殊移動	コマンド
前方ダッシュ(小)	→→
後方ダッシュ(小)	←←
前方ダッシュ(大)	↙→→
後方ダッシュ(大)	↘←←

ニコラのみ可能な特殊移動

全11キャラの中でニコラだけはしゃがみながら移動することができる。ただし、しゃがみ前進のみで、後退はできない。しかし、このゲームでは相手の攻撃をしゃがんで避ける必要はないので、ほとんど使い道はない。



しゃがみ歩きができるから何?って感じ。当然ながら移動速度も落ちてしまうしね。

特殊移動能力順位表

キャラ名	前方ダッシュ(小)	後方ダッシュ(小)	前方ダッシュ(大)	後方ダッシュ(大)
ハヤテ	4	5	2	2
イーグル	4	5	2	2
ゴズウ	3	3	2	2
メズウ	3	3	2	2
キャロル	2	2	2	2
ニコラ	2	2	2	2
ジョーカー	3	4	2	2
チュン	4	5	2	2
ゴードン	5	6	2	2
獅子王	4	5	2	2
真・獅子王	1	1	1	1

避け攻撃

SYSTEM LECTURE3

防御中に→＋A

全キャラ共通で対空技になるぞ

防御のモーションが見えてからレバーを前に入れAボタンを押すと避け攻撃が出る。上半身が無敵になるというのが特長で、全キャラ共通で対空技として（多少使いにくいキャラもいるが）使うことができる。

SNKの格闘ゲームでは定番となっている避け攻撃だが、他の格闘ゲームの避け攻撃と比べてこのゲームの場合、出しやすいがリーチが短いものが多く、対空以外ではあまり使うことはない。




防御中、というよりも防御のモーションが見えたらレバー前＋A。ボタンは連打してもかまわないがゴズウは注意が必要。




キャラによって性能は違い、獅子王のものはゴードンのしゃがみ武器投げをすり抜けることができるくらい性能がよい。

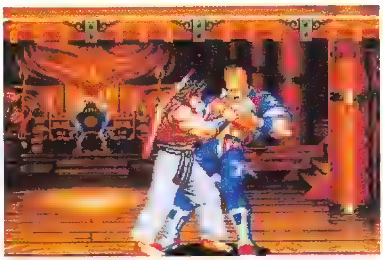
投げ&殴り返し

SYSTEM LECTURE4

組まれた瞬間AorB連打（殴り返し）
C連打（投げ返し）

連打連打、とにかく連打だ

相手に組まれた瞬間にAorBボタンを押すと殴り返し、Cボタンを押すと投げ返しになる、というか運がよければ返すことができる。ボタンを連打すれば返す確率を上げることができるし、投げ返しを投げ返すこともできる。空中投げおよびイーグル、ゴードンの逆転技は投げ&殴り返すことはできない。



技のスキに投げられても返せる。危ないと思ったらボタンを連打だ。

殴り返しで出る技について

殴り返しをしたとき、出る技がいくつかあることに気づいたかな？　実はこの時に出る技は返すために入力したボタンに対応して技が出る。つまり、Aボタンで返せばパンチが、Bボタンで返せばキックが、さらにボタンを長く押せば大の攻撃、短く押せば小の攻撃が出る。距離の判定は近距離で、しゃがみからの技は出せない。これを知っていると殴り返しから狙って連続技を入れることができる。まあ、あまり狙ってやるものではないけどね。



組まれた瞬間、Aボタンを連打。これで返した場合は近距離の立ち小パンチが出る。

ボタンを長めに押せば、大攻撃で返すこともできる。ここから連続技を狙ってみよう。




武器使用

SYSTEM LECTURE5

武器あってこその『風雲黙示録』

武器ノ使イ方ヲマスターセヨ

「風雲」に登場するキャラクターは全員、それぞれ個性的な武器を持っている。武器というと『サムライスピリッツ』を思い出すが、このゲームでは武器は単に殴るアイテムではなく、武器を飛び道具として使ったり、さらにそれを武器で跳ね返す、といった使い方が（すべてのキャラで）できる。キャラクターが全員飛び道具を持っているというのだけでもかなり画期的。君も武器を使いこなすべく練習せよ。



このゲームに登場するキャラは全員武器を持っている。『サムスピ』とは一味違ったシステムになっているぞ。



武器は剣や斧のようにオーソドックスなものから、ボール、炎の杖のようにちょっと変ったものまで様々だ。

武器ノ使イ方 1 殴る

単にCボタンを押すと武器殴りになる。キャラによって性能は違うが、共通しているのは威力&スキが大きく、リーチがあるということ。このへんは大パンチ、大キックのさらに上にあたる攻撃だと考えるといいかも。また、対空技にもなるが、キャラによってかなり差があり、ハヤテやゴズウ、メズウは性能がよく、ニコラやチュンは悪い。

小

小パンチ





武器殴りは判定も強い。特にジャンプ武器殴りで飛び込めば、対空技で一方的に返されることはまずない。

小キック



武器殴りの特長

- 威力があり、スキが大きい
- リーチがある
- 対空技として使える

大パンチ



大キック



武器殴り



威力
スキ

大

武器ノ使イ方 2 投げる

BCまたはABC同時押しで武器を投げることができる。武器投げはキャラによってブーメラン型と撃ちきり型に分けられ、前者は射程距離は短いが、武器が戻ってきた瞬間に攻撃ができる。また、投げてからABCどれかのボタンを押せば途中で戻すこともできる。後者は射程は長いが撃ってから一定時間攻撃ができなくなるのが欠点。




立ち　しゃがみ

立っていてもしゃがんでいても、ジャンプ中でも武器は投げられる。相手が違うラインにいてもOKだ。

ジャンプ中　違うライン




TYPE.A ブーメラン型

ハヤテ、イーグル、ニコラ
獅子王、真・獅子王
●長所●武器を戻せる
●短所●射程距離が短い

TYPE.B 撃ちきり型

ゴズウ、メズウ、キャロル
ジョーカー、チュン、ゴードン
●長所●射程距離が長い
●短所●一定時間攻撃できなくなる

武器ノ使イ方 3 跳ね返す

飛んできた武器にタイミングよく武器殴りをぶつけると跳ね返すことができる。とはいっても跳ね返せるのは通常の武器投げだけだ。特殊武器の場合は打ち消すことができる。ゴズウの無道牛炎波、さらにキャロルのナーティーボール(逆転技)も打ち消すことができるので、覚えておくと便利だ。また、飛び道具ではないがメズウの無道水流波も武器を合わせれば打ち消すことができるぞ。

跳ね返せる飛び道具

通常の武器投げすべて

消せる飛び道具

特殊武器すべて
ゴズウの逆転技
キャロルの逆転技



武器を撃ってからダッシュしてくる相手には跳ね返しが非常に効果的。狙って使えるようになると強い。

ラインシステム

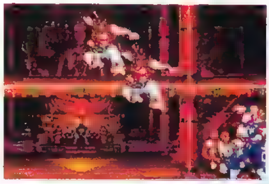
SYSTEM LECTURE6

ライン間での闘いがさらに熱い

上下2つのラインを使え！

武器システムと並んでこのゲームの特長としてあげられるのが、4種のラインアタックだ。これによって異なるラインで、多彩な戦闘を楽しむことができるようになっているのだ。

『風雲』では戦場となるラインは上下の2つ。よってライン攻撃は下→上と上→下の2パターンが存在するが、基本的に下→上のラインアタックのほうが強い。これはすべてのラインアタックに共通することなので覚えておこう。



ラインアタックは全部で4種類。すべて使い方が違うので、性能をきちんと把握しておかなくてはダメ。



獅子王ステージのように上のラインがないステージや、上ラインがパイプになっているステージもあるぞ。

4つのラインアタックを覚えるべし

通常ラインアタック　A B同時or D

利点 出しやすい

コマンドが簡単なので出しやすい、というのが一番の長所。また、レバーを後ろにいれながら出せば、相手から離れた位置に移動できる。別ラインに逃げる時や、安全に相手を追いかける時に使う。



欠点 判定が弱い

出しやすい反面、攻撃判定はメチャメチャ弱い。はっきりいって返せない技のほうがめずらしい、というくらいだ。おまけにスピードも遅いので、違うラインで待つ相手にこれで攻撃をするのは無謀。

スーパーラインアタック　➡⬅⬆⬇＋A B同時or D

利点 判定が強い

攻撃判定がとても強く、さらにスピードが速いので生半可な技では返されない。さらにこのラインアタックは防御されても体力を削ることができるので、積極的に攻めるならこのラインアタックで決まり。



欠点 出しにくい

通常のラインアタックと逆で、判定が強いかわりにコマンドが複雑でとっさには出しにくく、コマンドを失敗してステップラインアタックになりやすい。逃げる時は通常ラインアタックのほうが確実だ。

※技同士がぶつかった時どちらの攻撃を有効とみなすかの判定は、技ごとに設定されたデータで決まってくる。これを攻撃判定が強い（弱い）という。

大ジャンプラインアタック

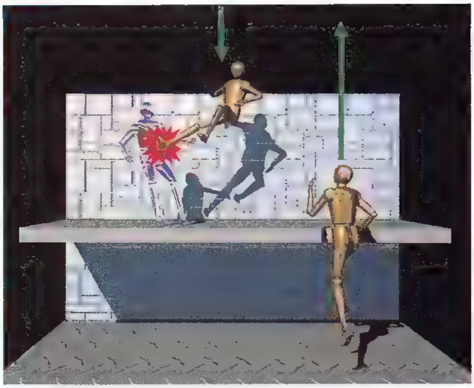
⬇⬆＋ＡＢ同時orＤ

利点 飛び道具に強い

その名の通り、画面外まで飛び上がり、そのあと相手の頭上から攻撃する。そのため飛び道具を避けて攻撃することができる。飛び道具を見てから出してもガードされてしまうが、まず反撃は受けない。

欠点 出始めが弱い

上昇している最中はまったくの無防備なので、相手の近くで使うのは危険。また、相手との距離に関係なく一定タイミングで落下してくるので、単に出しても避け攻撃で簡単に返されてしまう。



画面外までジャンプで飛び上がり、そのあと相手の頭上から攻撃を加える。強そうだが出始めが無防備で攻撃のタイミングも読まれやすい。

ステップラインアタック

⬋or⬉＋ＡＢ同時orＤ

利点 しゃがみガードできない

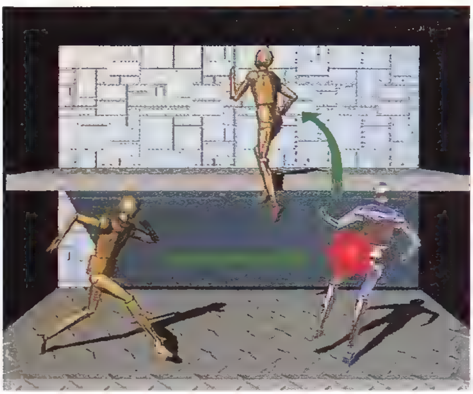
このラインアタックはステップ中も攻撃判定があり、かつしゃがみガードすることができない。移動後にライン移動するので飛び道具を避けたりガード方向を惑わせることも可能。



欠点 ステップ中が無防備

いくらステップ中も攻撃判定があるとはいえ、同一ライン上の遠距離から出しても飛び道具等で簡単に止められてしまう。足払いをガードさせたあとや相手の起き上りを狙って使おう。

前、または後ろにステップしてからライン移動をする。ステップ中もライン移動中も攻撃判定があり、どちらもしゃがみガードでは防御不可。





このくらいの位置関係でステップラインアタックを出せば、相手の防御方向を惑わせることができる。

ステージフィーチャー

SYSTEM LECTURE7

ステージフィーチャー発動条件

ハヤテ、ゴードン、ジョーカー以外のステージで起こる様々なアクシデントは、すべて発生条件が決まっている。発生条件を把握してアクシデントを味方につけろ。

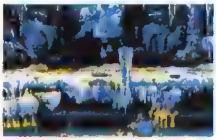
メズウステージ１

[つらら]

条件

キャラが別々のラインに立っている状態で、10秒ごとにつららが降ってくる。当たってもダメージは受けない。

天井から降ってくるつららは、当たってもダメージは受けないし、吹き飛ぶだけで転倒もしない。



キャロルステージ

[ゴーカート]

条件

キャラが別々のラインに立っている状態で、10秒ごとにゴーカートが出現。当たると吹き飛ぶが、ダメージは０。

上のラインで走っていくゴーカート。これは壊すと1000点、上の人だけ吹き飛ばすと5000点入る。



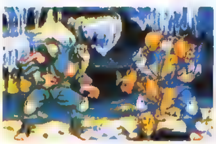
メズウステージ２

[ピラニア]

条件

下のライン、ステージ中央位置で３秒間何もしないとピラニアが出現してかみついてくる。少しダメージを受ける。

メズウステージのもう１つの仕掛けで、ピラニアに食われるというもの。滅多にお目にかかれない。



ニコラステージ

[シャッター]

条件

キャラが別々のラインに立っている状態で、５秒ごとに上ライン中央の床にあるシャッターが開閉する。

上のラインのシャッターは開閉する。キャラが上に乗っている時に開くと下ラインに落とされる。



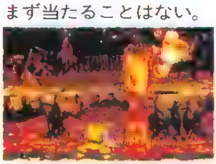
ゴズウステージ

[溶岩]

条件

キャラが別々のラインに立っている状態で、最初18秒、以後５秒ごとにラインの２カ所で溶岩が噴き出す。

ライン間で吹き上がる溶岩。よく見かけるが、狙って突っ込まない限りまず当たることはない。



イーグル&チュンステージ

[ライト]

条件

パイプ上の物体に攻撃を加えると、相手をサーチして落下する。これに当たると少しだけダメージを受ける。

パイプ上のライトは攻撃を加えると落下する。防御不可能なので、相手は避けるか壊すしかない。



獅子王&真・獅子王ステージ

獅子王&真・獅子王のステージは、上のラインに移動しても強制的に下ラインに戻されてしまう。しかも下のラインに戻った瞬間にスキがあるので注意が必要。しかし、ＣＰＵ相手の場合はライン移動で相手に近づいて投げる、という戦法もある。

技術向上のためのシステム

SYSTEM　LECTURE8

知るだけで強くなる!?

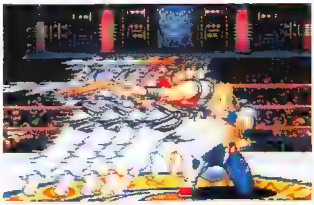
知っておきたいシステム群

キャンセル技

格闘ゲームで言うキャンセル技とは「技が出ている間に次の技のコマンドを入力し、出ている技のスキをなくすこと」である。たいていの格闘ゲームにはあるシステムで、当然このゲームにも存在する。『風雲』では一部の例外を除き、地上での基本体術および武器殴りを特殊体術または特殊武器でキャンセルすることができる。ただしキャンセルをかける技は相手に当て（ガードさせ）なくてはならない。キャンセル技の特殊な例としてはゴードンのフリクションヒートが挙げられる。この技は特殊体術だが技の最後のスキを特殊技でキャンセルすることが可能だ。



キャンセル技の一例。武器殴りを相手にガードさせ、その間にコマンドを入力。



すると武器殴りの最後のモーションをキャンセルして特殊技を出すことができる。

連続技

途中で防御することができないコンビネーションを連続技という。このゲームではあまりにも早く技を出すと相手に当たらず空振りしてしまう。連続技にするにはタイミングよく技を出す必要がある。





技が当たっても次の技を早く出しすぎるとなぜか空振りする。こういう時は技を出すのを遅らせる。

投げ＆殴り返し判定

投げ＆殴り返しの判定はボタン入力1回ごとに30%の確率で成功判定をする。投げ返したものを投げ返す場合は上記の確率から6%を引いたもので判定、以後投げ返すごとに6%ずつ確率が下がる。

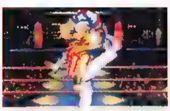




投げ返すたびに確率が6%下がる。つまり、投げ返しは最高でも連続5回までしか成立しない。

着地時の注意点

ジャンプ中、敵に基本体術で落とされても、転ばずに着地できる。しかし、着地時にガードしていると下段攻撃を必ずくらってしまう。この場合、レバーをニュートラルにしておけば回避できる。





しゃがみガードしようとすると技をくらってしまう。知らないと対戦では大きなハンデになる。

近距離での武器投げ

相手との距離が近いと武器投げはすべて武器殴りになってしまう。これは特殊武器でも同様。しかし、このとき出る武器殴りは特殊技扱いなので、大パンチキャンセル武器殴りということもできる。





近距離では武器投げが出ないことを利用して、大攻撃をキャンセルして連続技にすることができる。

気絶の条件

SYSTEM　LECTURE9

■SYSTEM■

相手に与えるダメージの変化

このゲームでキャラが気絶するのは「技に設定されている気絶値が、蓄積時間中に6以上になった」時。蓄積時間は徐々に減っていき、時間中さらに技をくらうと蓄積時間は加算される。気絶値は技をくらうたびに加算され、値が6以上になると気絶する。蓄積時間が0になると気絶値も0になる。

右の表は技の気絶値および蓄積時間を表わしたもので、小、中は基本的に小攻撃でのダメージ。ダメージ大は大攻撃だが、効果線のない大攻撃というのはほとんど使用されていない。



気絶値および蓄積時間一覧表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
相手にダメージ小を与える	1.2	0.5
相手にダメージ中を与える	1.5	0.5
相手にダメージ大を与える（効果線なし）	1.5	0.5
相手にダメージ大を与える（流線、血、感電の効果線付き）	1.5	1.5
相手を転ばせる（効果線なし）	1.5	1.0
相手を転ばせる（効果線あり）	1.5	1.5
相手を吹っ飛ばす（効果線なし）	1.5	1.5
相手を吹っ飛ばす（ビーストブロー小）	2.5	2.0
相手を吹っ飛ばす（燃える、血、感電の効果付き）	1.5	1.5
相手を吹っ飛ばす（凍る、残像効果付き）	2.0	2.0
相手を吹っ飛ばす（ニワトリになる）	2.0	2.0
相手を吹っ飛ばす（コースターとの衝突）	0	0
相手を別ラインに吹っ飛ばす（ルードボール）	2.0	2.0
相手を別ラインに吹っ飛ばす（ビーストブロー大）	2.0	2.0
相手を別ラインに吹っ飛ばす（ラウンチアッパー大）	2.5	2.0
相手を画面外（垂直）に吹っ飛ばす（ラウンチアッパー小）	2.5	2.0
相手を回転吹っ飛びにする（無道水流波）	2.0	2.0
相手を着地吹っ飛びにする（効果線なし）	0.8	0.5
相手を着地吹っ飛びにする（つらら）	0	0

ダメージについて

キャラが気絶する条件とは?

『風雲黙示録』では体力ゲージが全部で120ドットあり、データでのダメージ値＝ドットである。しかし、特定の条件下では与えるダメージが減少する。その条件は

1.相手の体力が48〜25ドットで
　ダメージ×90%
2.相手の体力が24ドット以下の時
　ダメージ×70%

の2つ。また、特殊技での削りダメージは右の通りで、端数は切り捨て。また、対人戦でのハンデでも、右のようにダメージ値は変化する。

削り値

ダメージ値×1/6（小数点以下切り捨て）

一部の特殊技、および逆転技をガードされた時の削りダメージの計算式。通常の武器投げでは体力は削られない。

対戦時におけるハンデ

ハンデ1…相手に与えるダメージ×50%
ハンデ2…相手に与えるダメージ×75%
ハンデ3…相手に与えるダメージ×100%
ハンデ4…相手に与えるダメージ×125%
ハンデ5…相手に与えるダメージ×150%

オプションによる設定変更

SYSTEM LECTURE10

LEVEL(難易度)

CPU戦での難易度を設定する。ランクは4段階で、やさしい順からEASY、NORMAL、MVS、HARDとなる。エンディングおよび登場キャラに変更はないが、クリアしたあとのメッセージが多少変化する。

SPEED(ゲームスピード)

ゲームのスピードを3段階に調整することができる。初期設定が100%で、他には90%と120%を選択することができる。格闘ゲームが初めてだという人は、少し遅めの90%でプレイすると遊びやすいだろう。

LANGUAGE(表示)



メッセージを日本語、英語、スペイン語の3種類の中から選べる。CD版には特別にポルトガル語も入っている。

BUTTON TYPE(ボタン設定)



ボタン設定を変えることができる。やりやすいものを選べばよいが、本書では初期設定のTYPE1を使用。

ノーコンティニュークリア

SYSTEM LECTURE11

ノーコンティニューだと難易度に関らずスタッフロールが流れる。レベルがMVSかHARDなら、さらに逆転技のコマンドを教えてくれる。



MVSかHARDならば逆転技も教えてくれるのだ。



スタッフロールはコンティニューすると見られない

対人戦勝ち抜き時の称号

SYSTEM LECTURE12

対人戦で4連勝以上すると、スコアの上に称号が表示される。これは勝ち抜き数に応じて変化するが、最高は90人抜きの「もうだめ(MOUDAME)」だ。ちなみにオプションで表示を英語かスペイン語にしておくと、それに合わせて称号も変る。



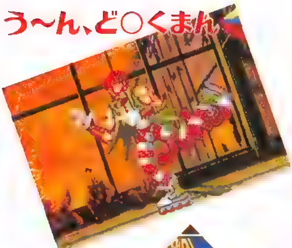
ここを見れば実力がわかる!?

勝ち抜き人数	日本語	英語
4~7	MEIJIN	EXPERT
8~11	TATUJIN	VICTOR
12~15	TYOUJIN	MAESTRO
16~19	KAIBUTU	RULER
20~29	KAMISAMA	GENIUS
30~39	MAITTA	GURU
40~49	AKIRETA	MUTANT
50~89	MADAYARU	LORD
90~	MOUDAME	SAVAGER

COLUMN

FUUNMOKUSHIROKU

風雲急を告げる黙示録名場面集！



☆○の応援団的JOKERダンス

獣神武闘会を勝ち抜いてNo.１になった日を祝うべく、自ら踊るエンディングからの１カット。でも、このポーズってどこかで見たコトない？　なんか「くえっ、くえっ！」とか言いだしそうなんスけど。ジョーカーの趣味って……。

イカツイお方の意外な趣味





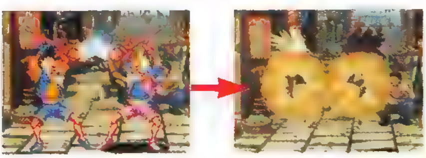


君は「カズウ(鹿頭)」という男の存在を知っているか?……何、知らないだとう!? 喝!!!「風雲黙示録」の影のキーパーソンたるカズウの存在を知らずして、このゲームを語ることはまかりならぬ！ 獅子王に挑戦し、非業の死を遂げた弟カズウの無念を晴らし、邪呀の血の掟、魂の掟を守るべく獣神武闘会に参加した兄弟の物語は未来永劫に語り継がれねばならないのだ。骸となり、もはや帰ることのない弟に思いを馳せるゴズウ(牛頭)とメズウ(馬頭)。２人の奏でる鎮魂歌は、カズウの元に届いたであろうか……。
―合掌―



ちなみにコンテでは……

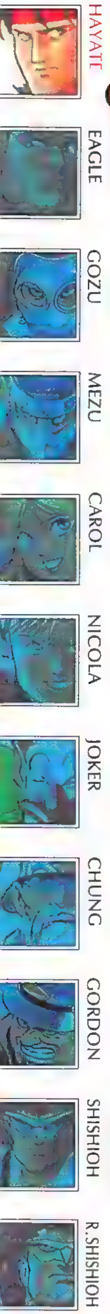
人を呪わば(？)ニワトリ２羽……



普通にプレイしたのでは、ほとんど見ることのできない「２人同時にニワトリ化」現象。ちゃんと色違いになってるトコがポイント。タイミング命の瞬間芸ですな。

CHARACTER キャラクター全技表





HAYATE

ハヤテ

風雲拳こそ地上最強の格闘技！



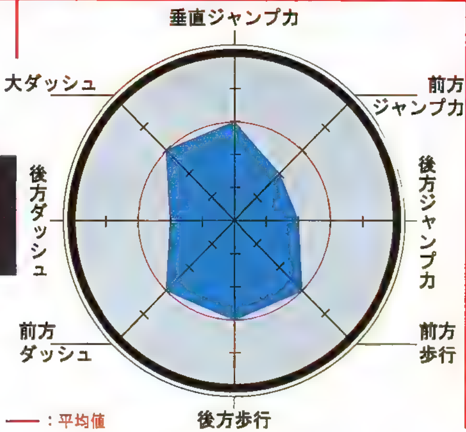
STORY

空手とブーメランを組み合わせた格闘技「風雲拳」の若き師範。既に道場主である父を越える実力を身につけていたハヤテだが、父はそんな彼を「まだまだ未熟」と公言してはばからない。格闘家としての父に対する畏敬の念は変わらないが、いまだ自分の実力を認めない父にいらだちを覚えるハヤテ。そんな心境にあったとき「獣神武闘会」と「獅子王」の存在を知ったハヤテは、矢も盾もたまらず道場を飛び出していった。「獅子王を倒す！　そうすればさすがの親父も、俺の実力を認めるはずだ！」

Personal Data

本　名：ショー・疾風
格闘技：風雲拳
国　籍：日本
職　業：風雲拳の師範
誕生日：8月13日
年　齢：20歳
身　長：185cm
体　重：78kg
血液型：B型
趣　味：鍛練
好きな食べ物：もなか
嫌いなもの：うめぼし
大切なもの：力とスピード
家族構成：父、母、妹が2人の5人家族
特　技：大声を出すこと
得意スポーツ：水泳
自分を動物にたとえるなら：闘犬

移動能力グラフ



疾風のごとき必殺技の数々！

特殊体術

相手に向かって突進しつつ、気合をためたブーメランでアッパーカットをカマす技。スキの少なさが心強い。



強烈斬

↓↘→＋C

飛天昇王脚

↓↙←＋A（小）かB（大）



体を回転させながら膝蹴りで相手を攻撃する。回転中は当てにくい。

烈風殺

ジャンプ頂点で↓＋A（小）かB（大）



空中から急降下して相手に無数のパンチとキックを見舞う技。

特殊武器

念動飛棍は相手に向って誘導するように飛んでいき、幻影飛棍は前方〜斜め上方向に３つのブーメランを同時に飛ばす。技が出るまでに若干スキがあるので、離れた間合いで使おう。



念動飛棍

→←→+BC(小)かABC(大)



幻影飛棍

→↓↘+BC(小)かABC(大)

逆転技

奥義！無双乱舞

体力ゲージ点滅時↓↙←↖↓↘→＋A



おもむろに相手に向かって突進し、無数のパンチとキックを見舞ったあとブーメランで吹っ飛ばす連続技。最初の１発目は足払いから入るが、なぜか立ちガードでも防御が可能。ガードされてもスキが少ないので、比較的気楽に狙っていける技である。離れた間合いで狙うよりも、通常技と連携させて使用したほうが断然効果的。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 横手刀	 上段正拳	 下段正拳	 飛び正拳
大パンチ	 裏拳	 中段正拳	 四本貫手	 飛び一本拳
小キック	 上段蹴り上げ	 上段前蹴り	 下段蹴り	 飛び横蹴り
大キック	 ひざ二段蹴り	 後ろ回し蹴り	 下段回し蹴り	 飛び蹴り上げ

組み技

当て落とし

（接近）⬅or➡＋C



避け攻撃

（防御中）➡＋A

肘当て



パイプ攻撃



（パイプ上で）AかBかC

ハヤテの基本体術は、いずれもリーチの面で心許ない技が多いが、逆に接近戦での使い勝手はいい（特に小キック）。間合いが離れつつある状況下では、基本体術よりも他の攻撃手段を選択したほうがいい。

武器攻撃

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	飛棍袈裟斬り 	飛棍斜め斬り 	飛棍落とし斬り 
近距離	飛棍底足 	飛棍足払い 	

威力は大きいがリーチは基本体術よりもマシという程度。対空や対ラインアタックにおいて「威力」を重視する場合は他の技の代用にもなるが、それ以外の状況では技の出が遅いため、多用するのは避けたほうが無難。

武器投げ

飛棍投術



地上で使うよりも、空中で烈風殺と併用したほうが効果的。

ライン攻撃

上→下

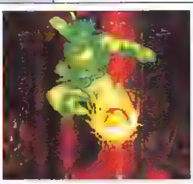


下→上



	上→下	下→上
通常	飛鳥蹴り	飛鳥蹴り
大ジャンプ	飛天飛鳥	飛天飛鳥
ステップ	疾駆飛鳥	疾駆飛鳥

上→下



下→上



	上→下	下→上
スーパー	超飛鳥	超飛鳥

WINNING 勝ちポーズ POSE

1本目



風雲拳の型を披露（？）したあと、近距離立ち大パンチのポーズで見栄を切る。

2本目

ブーメランをくるくるっと回したあと、高々と頭上にかかげてポーズをキめる。





EAGLE

イーグル

俺は最強のアメリカ人！



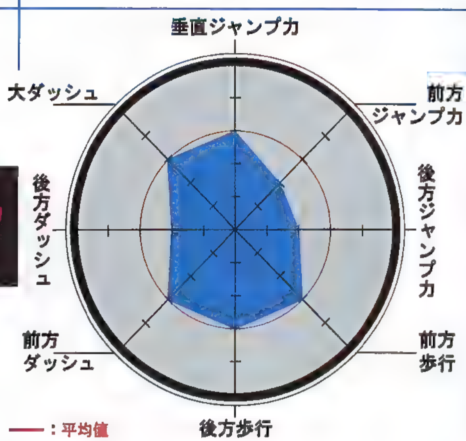
STORY

[illegible]

Personal Data

本　名：マックス・イーグル
格闘技：プロレス（アックスは父親からマスター）
国　籍：アメリカ
職　業：ＳＷＦ所属レスラー
誕生日：２月３日
年　齢：25歳
身　長：198cm
体　重：113kg
血液型：ＡＢ型
趣　味：登山
好きな食べ物：フライドチキン
嫌いなもの：女々しい奴
大切なもの：アメリカンスピリット
家族構成：父、母、兄の４人家族だったが、現在はひとり身
特　技：カード（特にポーカー）
得意スポーツ：アメリカンフットボール
自分を動物にたとえるなら：鷹

移動能力グラフ



メインイベンターの実力を見せてやるぜ！

特殊体術

斜め上に向って蹴り上げる技。一応対空技だが、前方への移動量が小さいので当てにくい。



アメリカンスクリュー　⬇↙⬅＋A（小）かB（大）





直上にジャンプしたあと、ひねりを加えたドロップキックで攻撃。

フラッシュウィング　⬇↘➡↗＋A（小）かB（大）

特殊武器

アックスブーム　⬅↙⬇↘➡＋BC（小）かABC（大）

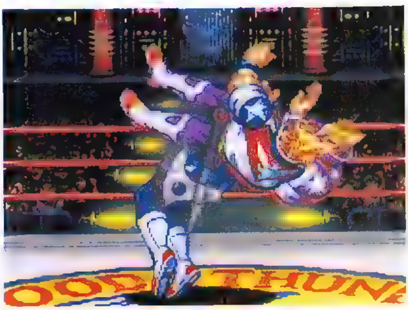




出るまで若干スキはあるが、立ち大キックなどからキャンセルすれば、まず反撃を受けることはない。攻撃判定が広く、非常に頼れる技である。

逆転技

イーグルスペシャル　体力ゲージ点滅時（接近）➡↘⬇↙⬅➡＋C





相手を抱え上げて、パワーボムで都合3回ほど地上に相手を叩きつける。ほぼ密着した状態からでないと狙えないのは辛いが、投げ返しをくらうことがないので足払いで相手を転倒させて起きあがりに重ねるという戦法が（かなり非情だが）効果絶大。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 エルボースマッシュ	 シュートブロー	 シュートブロー	 ジャンピングエルボー
大パンチ	 ダブルエルボー	 ウィングチョップ	 スライダーチョップ	 ジャンピングスラッシュ
小キック	 ローキック	 ハイキック	 シャンクラッシュ	 ドロップキック
大キック	 ニードロップ	 ローリングソバット	 ヘビーローキック	 ジャンピングソバット

組み技



ジャーマンスープレックス

（接近）➡＋C



パワースラム

（接近）⬅＋C



[illegible]

（空中接近）➡＋C

立ち小キックはスキが少なくて使いやすい。空中投げは間合いがせまいので、無理に狙う必要はナシ！

（防御中）➡＋A

[illegible]

避け攻撃



パイプ攻撃



（パイプ上で）AかBかC

武器攻撃

立ち

遠距離

アイアンアックス



ビルピアース

近距離



しゃがみ

アイアンアックス



ビルピアース



ジャンプ

ジャンピングビル



ジャンプ武器攻撃は相手の対空技で返されることが少ないので、離れた間合いから飛びこむ時には欠かせない技だ。それ以外の武器攻撃は、スキがあるので近距離での多用は避けよう。

武器投げ

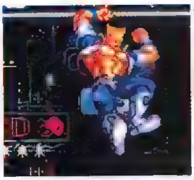
アックススロー



あまり頼れる技ではないので、多用するのは避けるべき。

ライン攻撃

上→下



下→上



	上→下	下→上
通常	ミサイルキック	イーグルソバット
大ジャンプ	イーグルダイブ	イーグルダイブ
ステップ	ディメンションパワー	ディメンションパワー

上→下



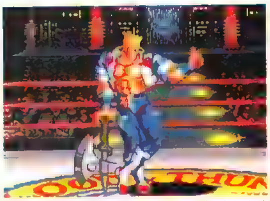
下→上



	上→下	下→上
スーパー	アトミックキック	アトミックソバット

WINNING 勝ちポーズ POSE

1本目



アックスを地面に突き立ててよりかかり、右手の親指を立てて勝利のポーズ。

2本目

アックスを1回転させ、勝利のポーズをキメる。派手な衣装がより目立つ？



■CHARACTER■ EAGLE

GOZU

ゴズウ



火炎を操る闇の暗殺者



STORY

いかなる時代の流れによっても変わることなく、その血を受け継いでいく闇の種族は常に存在する。古来より伝わる忍びの術を使い、暗殺・スパイ・テロといった闇の仕事を続ける組織「邪呀(ジャガ)」。ゴズウはこの組織で暗躍する三兄弟のひとりで、火炎忍法を操る暗殺マシーンであり、邪呀の中でもトップに位置する実力を持っている。決して表舞台に立つことがない彼らが、理由もなく「獣神武闘会」などに出場するわけがない。彼の胸にはある重大な決意があった……

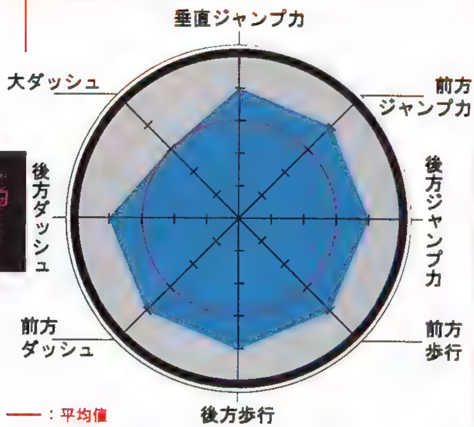
（メズウに続く）

Personal Data

▼CAPA

- 格闘技：邪呀殺法「焔」
- 国　籍：？？？
- 職　業：闇のテロリスト
- 誕生日：不明（捨て子だったのを邪呀に拾われる）
- 年　齢：不明
- 身　長：190cm
- 体　重：85kg
- 血液型：O型
- 趣　味：爆破
- 好きな食べ物：サルノコシカケ
- 嫌いなもの：獅子王
- 大切なもの：邪呀の絆
- 家族構成：「邪呀」全員が家族
- 特　技：1m四方の箱の中にすっぽり入れる
- 得意スポーツ：100mダッシュ
- 自分を動物にたとえるなら：蜂

移動能力グラフ



―― ：平均値

我らの血の掟、たっぷり味わうがいい……

特殊体術

ゴズウの特殊体術は3種。陽炎拳は無数の拳を繰り出し、相手にヒットすると最後まで決まってしまうという連続技になっている。轟天は自分の体を回転させて爪で切り刻む技。ガードされても跳ね返るため反撃を受けにくい。最後は無道牛炎波。地中に潜るため技が出てしまうとほぼ無敵になる。



陽炎拳
A連打



轟天
⬇⬊➡⬈＋C

無道牛炎波 ➡⬊⬇⬆＋A（小）かB（大）





特殊武器

この特殊武器は、手甲にある発射口から火炎弾を4発出す技。火炎弾は弾自体に加え着弾後に大きく爆発し、そこにも攻撃判定が残るのでかなり強い攻撃といえるだろう。





[illegible]
➡⬇⬊＋BC（小）かABC（大）

逆転技

邪呀・乱撃掌 体力ゲージ点滅時⬅➡＋A連打

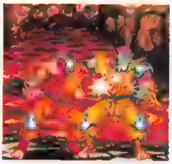
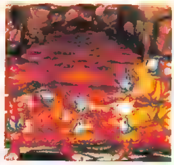
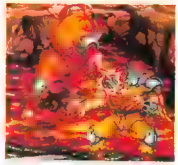
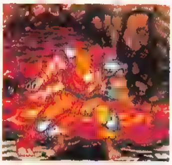
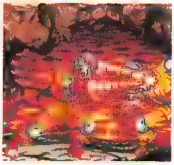
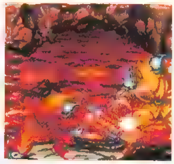
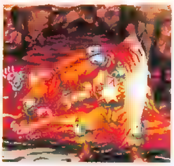
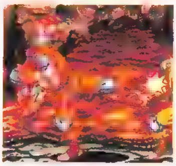
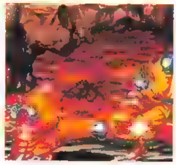
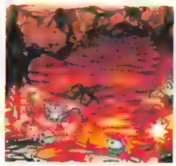
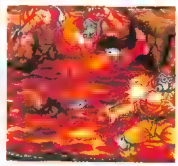




ゴズウの逆転技は、特殊体術の陽炎拳を強力にした技。判定が前にかなり延びているので、当てやすい。ただ、ガードされたときにはあまり削れない。

※コマンド中の⬅は矢印方向へのタメを表します。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 石頭	 肝臓破り	 金的	 頭蓋割り
大パンチ	 鉄頭	 心停止	 弁慶泣かし	 脳天開き
小キック	 かまいたち	 胃袋破り	 皿砕き	 嘴
大キック	 かまいたち	 毒さそり	 土蜘蛛	 かかと返し

組み技



（接近）⇦or⇨＋C

避け攻撃

（防御中）⇨＋A



パイプ攻撃



（パイプ上で）　A or B or C

ゴズウの基本体術は体格のとおり、リーチの短いものが多いためかなり不利といえよう。ジャンプ攻撃も小キック以外は使いづらい。避け攻撃等も同様。横の判定が短いのでほぼ対空や対ラインに使う程度。

武器攻撃

立ち

遠距離　かぎつめ十文字



しゃがみ

遠距離　かぎつめ一文字

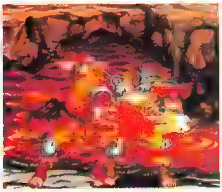


ジャンプ

かに挟み



近距離　かぎつめ一文字

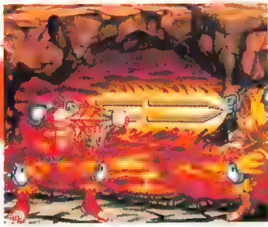


近距離　かぎつめ一文字



基本体術の短さに反比例して、武器攻撃はリーチの長い技がそろっている。とくにしゃがみ攻撃などは屈指のリーチを持っているためかなり有効度が高い。そのため、ゴズウの闘い方は武器を使うのがメインとなる。

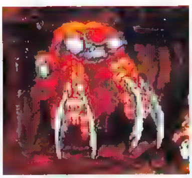
武器投げ



他の武器投げと同じく発射するまで若干のスキがあるので注意。

ライン移動

上→下

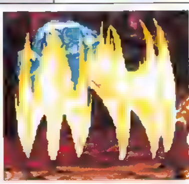


下→上



	上→下	下→上
通常	蝙蝠	熊手
大ジャンプ	飛び蝙蝠	飛び熊手
ステップ	幻蝙蝠	幻熊手

上→下



下→上



スーパー	鬼蝙蝠	鬼熊手

WINNING 勝ちポーズ POSE

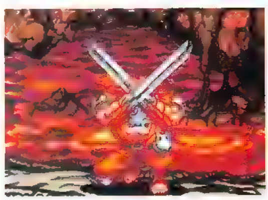
1本目



腕と指で印を結び「ゴーッパー」と呼吸する。謎のマスクから煙が発生？

2本目

手甲からカギ爪を延ばしかざす。意外と長いカギツメにうっとり。



MEZU

メズウ



水流を操る闇の暗殺者



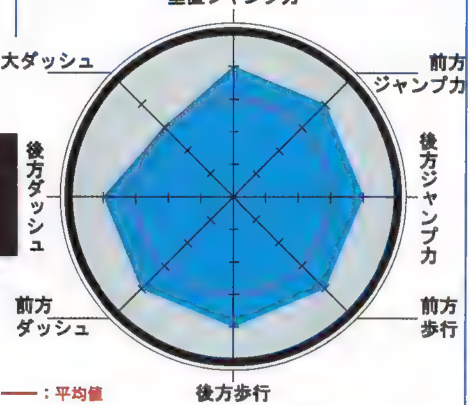
STORY

[illegible]兄のゴズウに対し、メズウは水流忍法を操る。メズウも邪呀の一員であり、実のところ、彼らは三つ子であった。末の弟、カズウは風を操る忍びだったが、あるスパイ活動のさなか、惨殺された。カズウが侵入した組織には、あの獅子王が関わっていた。追いつめられたカズウは獅子王に闘いを挑み、そして無残な死を遂げたのだった。その事実を知ったゴズウとメズウは獅子王に復讐を誓う。カズウの敵を討てるなら、兄弟が争うことになってもかまわない。必ずや奴を殺してやると――。

Personal Data

本　名：？？？
格闘技：邪呀殺法「琉」
国　籍：？？？
職　業：闇のテロリスト
誕生日：不明（捨て子だったのを邪呀に拾われる）
年　齢：不明
身　長：190cm
体　重：84kg
血液型：O型
趣　味：暗殺
好きな食べ物：サルノコシカケ
嫌いなもの：獅子王
大切なもの：マスクと手甲
家族構成：「邪呀」全員が家族
特　技：地獄耳
得意スポーツ：潜水
自分を動物にたとえるなら：さそり

移動能力グラフ



獅子王、おれが必ず殺ってやるぜぇ！

特殊体術

メズウの特殊体術はゴズウの火に対し、メズウは水という違い以外、ほとんど同じだ。ただし、陽炎脚はゴズウの陽炎拳に比べ、キックのぶんリーチが長い。無道水流波だけはゴズウの無道牛炎波とはまったく違い、全身に水の渦巻をまとい、レバーによって移動して敵に体当たりをする技となっている。



陽炎脚
B連打



轟天
⬇⬊➡⬈＋C

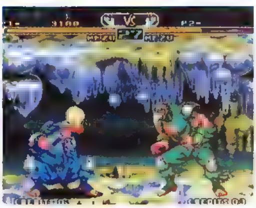
無道水流波 ➡⬊⬇⬆＋A（小）かB（大）





特殊武器

これもゴズウの火炎弾に対し、液体窒素の弾を４発連射するという技。着弾後は氷柱が発生し攻撃判定が残ることになる。相手が別ラインにいても当たるので、意外と使える技だ。

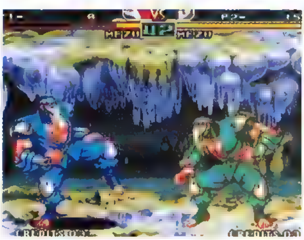


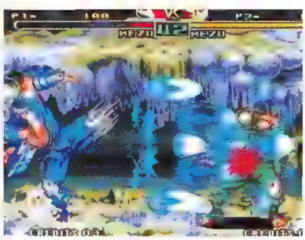


流氷弾
➡⬇⬊＋BC（小）かABC（大）

逆転技

邪呀・乱撃脚 体力ゲージ点滅時◯➡＋B連打





ゴズウの逆転技同様、この技は陽炎脚をパワーアップさせたもの。当然、見た目どおりのリーチを持っているためかなり強く、対空攻撃等に役立つ。

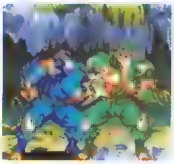
※コマンド中の◯は矢印方向へのタメを表します。

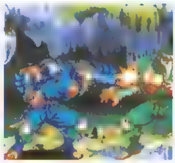
■CHARACTER■ MEZU

基本体術

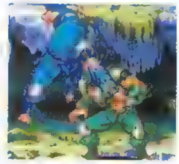
立ち（近） / 立ち（遠） / しゃがみ / ジャンプ

小パンチ


石頭

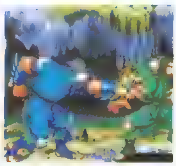

肝臓破り

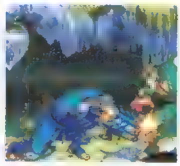

金的

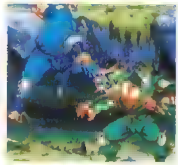

頭蓋割り

大パンチ


鉄頭

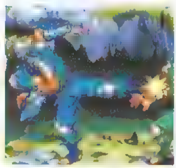

顔面砕き

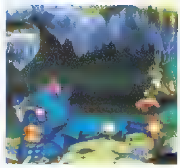

弁慶泣かし


脳天開き

小キック


かまいたち

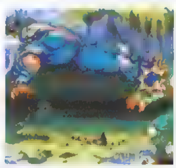

胃袋破り

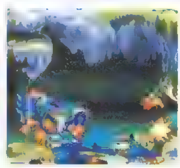

皿砕き


嘴

大キック

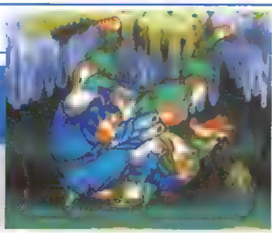

かまいたち


毒蜂


土蜘蛛


かかと返し

組み技

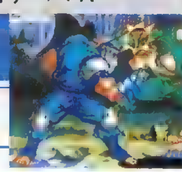


（接近）⬅or➡＋C

メズウの基本体術の見た目はゴズウとほぼ同じだ。しかし、気にならない程度だが、若干攻撃判定や攻撃力に差がある。リーチの短い技が多いので使いづらさを感じさせるのはしかたないところか。

避け攻撃

（防御中）➡＋A



パイプ攻撃



（パイプ上で）AorBorC

武器攻撃

立ち

遠距離

かぎつめ十文字



近距離

かぎつめ一文字



しゃがみ

遠距離

かぎつめ一文字



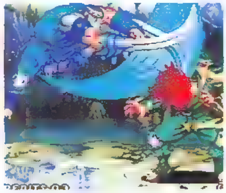
近距離

かぎつめ一文字



ジャンプ

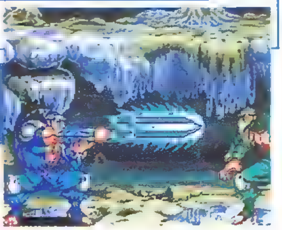
かに挟み



これもまたゴズウと同じ。攻撃判定や攻撃力に若干の差がある。リーチの長い技が揃っているので、これもまたメインで使っていくことになるだろう。ただ、立ち攻撃が距離によって技の質が変わってしまうのに注意。

武器投げ

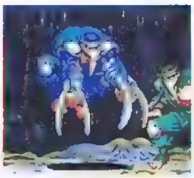
[illegible]



発射するまで時間がかかるが攻撃判定が大きいので便利な技だ。

ライン攻撃

上→下



下→上

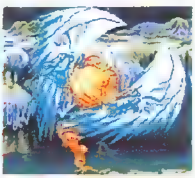


通常	蝙蝠	熊手
大ジャンプ	飛び蝙蝠	飛び熊手
ステップ	幻蝙蝠	幻熊手

上→下



下→上



スーパー	鬼蝙蝠	鬼熊手

WINNING 勝ちポーズ POSE

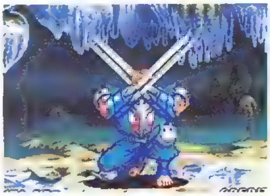
1本目

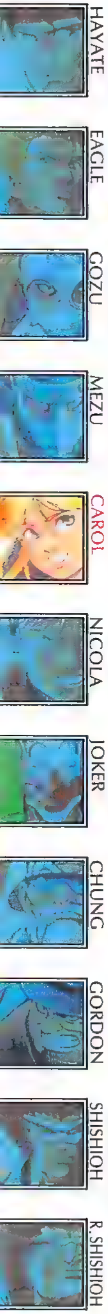


ゴズウと同じく、まずは腕と指で印を結ぶ。その後、眼がキラリと怪しく光る。

2本目

これは ゴズウとまったく同じ。カギを延ばし、軽く振ってかざす





CAROL

キャロル

美しきジムナス・アーツの使い手



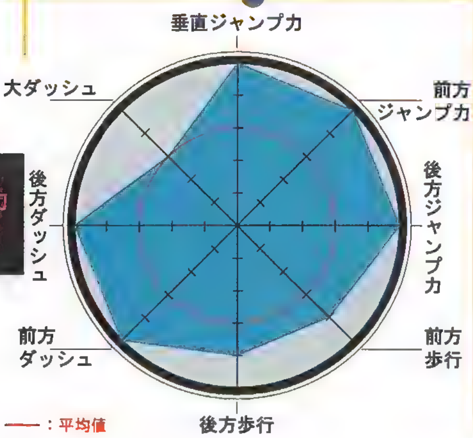
STORY

新体操の柔軟な動作に、合気道の気の力を組み合わせた「ジムナス・アーツ」の美しき使い手。だが本職はアトラクションの格闘アクション俳優である。ところがジムナス・アーツの道場主であるジャンリュックはジムナス・アーツの拡大のため、獅子王と手を組もうとした。そのためキャロルは父に獅子王との結婚を迫られることに。彼女にとって、こんな話は決して受け入れられるものではない。キャロルは悩みに悩んだあげく、「獅子王をこの手で倒し、婚約を破棄するしか方法はない」と決心する。

Personal Data

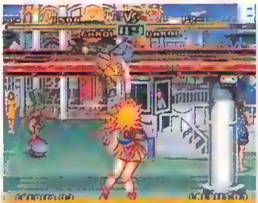
本　名：キャロル・スタンザック
格闘技：ジムナス・アーツ
国　籍：フランス
職　業：フリーター（遊園地のアトラクション）
誕生日：7月24日
年　齢：19歳
身　長：168cm
体　重：51kg
血液型：A型
スリーサイズ：B84W56H86
趣　味：ヘアースタイルを変える事
好きな食べ物：チョコレートサンデー
嫌いなもの：爬虫類（とかげ、へび等）
大切なもの：自由
家族構成：父、母のみの3人家族。（叔父さんとは何でも相談できる間柄）
特　技：お菓子作り
得意なスポーツ：新体操
自分を動物にたとえるなら：白鳥

移動能力グラフ



婚約なんかブッ飛ばせ！

キャロルの特殊体術は見た目が美しい技が多い。ドリームアングルは上から相手をボールで殴る。しかし着地でのスキがかなり大きいので使いどころには注意すべき。スワンダイビングは大前転で強力な蹴りを出す技。スピニングトップは股割りのように足を開き、回転して連続蹴りを繰り出す。



ドリームアングル

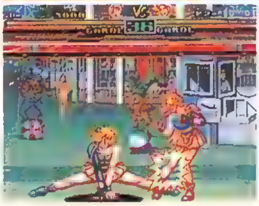
ジャンプ頂点で⬇＋C



スワンダイビング

⭘➡＋A（小）かB（大）

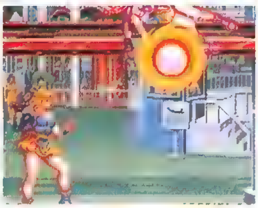
スピニングトップ　⬇⬋⬅＋A（小）かB（大）





ルードボール　⬅⬋⬇⬊➡＋BC(小)かABC(大)







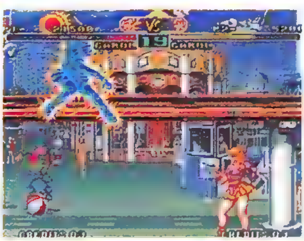
レインボーアタック

➡⬇⬊＋BC(小)かABC(大)

ルードボールは強力なボールを投げ、ヒットすると相手を別ラインに飛ばす。

レインボーアタックはボールを投げて爆発させる。爆風にも攻撃力がある。

体力ゲージ点滅時➡⬅⬇⬆＋A

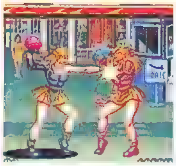
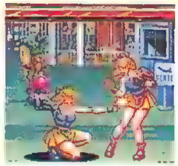
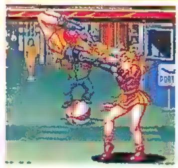
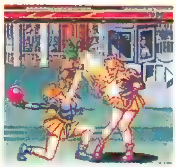
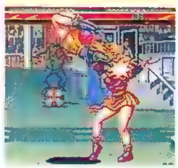
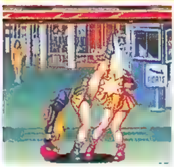
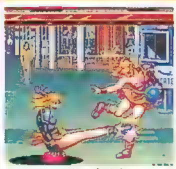


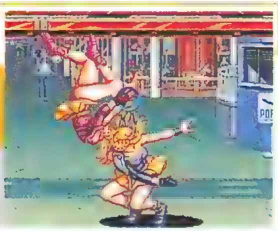


大きくジャンプをして画面全体を何回もバウンドして跳ね返る。実はこのボールはガードすることができず、そのため相手にとっては脅威的な存在である。

※コマンド中の⭘は矢印方向へのタメを表します。

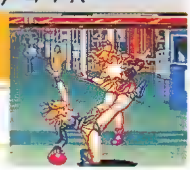
■CHARACTER CAROL

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 ポームシュート	 ポームシュート	 ポームシュート	 プロンジョン
大パンチ	 ステッピングクード	 ダンシングポーム	 オングルカッター	 プロンジョン
小キック	 アンティロープ	 バルリーヌキック	 トースナイプ	 ホットキュイッス
大キック	 ロタシオンキック	 バックタロン	 スティンガー（遠） ボンヌ・シャンス（近）	 ホットキュイッス



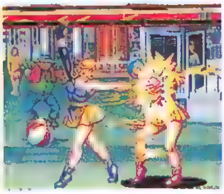
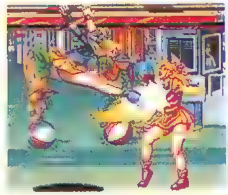
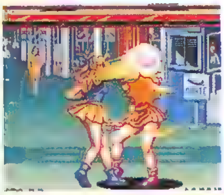
（接近）⬅or➡＋C

（防御中）➡＋A

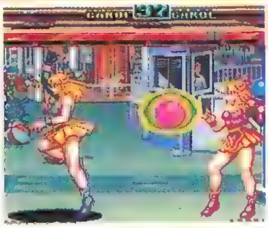




（パイプ上で） A or B or C

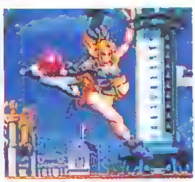
	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	スプラッシュブロー 	スプラッシュブロー 	スプラッシュブロー 
近距離	スプラッシュブロー 	スプラッシュブロー 	

この武器攻撃は名前はすべて同じであるが、ポーズが全部違う。ポーズはいかにも新体操という感じの技が多く、見た目には面白い。技としても平均的な能力を持っているので、実戦でも多く使われることだろう。



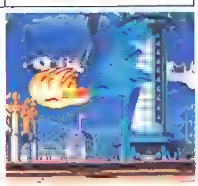
ボールを投げる。キャロルが何個ボールを隠し持っているかは不明。





通常	パピヨン	アンシュアタック
大ジャンプ	フライングパピヨン	フライングアンシュ
ステップ	ダッシュパピヨン	ダッシュアンシュ

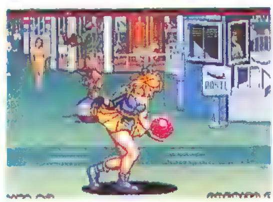




スーパー	マネージュ	マネージュ

WINNING
勝ちポーズ
POSE

1本目



レオタード（？）を引っ張り、相手に礼をする謎のポーズ。揺れる胸にニヤリ。

2本目

新体操の演技のようなポーズに最後はリボンを取ってVサイン。喜びいっぱい。



NICOLA

ニコラ

IQ600を誇る驚異の天才児



STORY

「ザザ・カンパニー」は戦後の混乱の中で、テクノロジー技術を利用し急成長した一大財閥。その財閥の秘蔵っ子ニコラは、IQ 600にして10歳で博士号を取得。12歳の現在に至るまで数々の発明をし、取得した特許の数は数えきれないほどの超天才児だ。そんな彼は現在肉体強化の研究に没頭し、ついには自らプロテクタースーツやパワーフリスビーを開発。また独学でサンボを修得、小柄な体格からは想像もつかない強さを身に付ける。そして自らの強さを試す場として「獣神武闘会」に出場するが……。

Personal Data

本　名：ニコラ・ザザ
格闘技：自作の強化スーツ
（サンボ技術をパワーアップ）
国　籍：ロシア
職　業：無職
誕生日：7月30日
年　齢：12歳
身　長：160cm
体　重：50kg
血液型：B型
趣　味：発明
好きな食べ物：ハンバーグ、スパゲッティ
嫌いなもの：ピーマン、宿題、大人
大切なもの：ママ
家族構成：父、母、兄の4人家族
特　技：ドラテク
（A級ライセンスなみ）
得意なスポーツ：サーフィン
自分を動物にたとえるなら：マングース

移動能力グラフ





僕が勝ったらその武器ちょうだい!

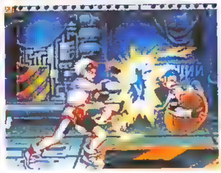
特殊体術

体全体を電磁石に変化させ、斜め上方に跳び上がる。無敵時間があり、対空技に適している。



フリスビードライブ ↓↙←+A(小)かB(大)





フリスビーで突撃する。大は移動距離が長く、2発の攻撃を繰り出す。

ガルバニックプレイ ↓↘→↗+C

特殊武器

ニコラの特殊武器は2つ。スプリットフォーは武器投げの強力版で、一度に4回の攻撃判定を持つため、相手を固めることができる。フライングソーサーは相手をホーミングするので、別ラインにいる敵に有効な技だ。



スプリットフォー

→↘↓↙←→+BC(小)かABC(大)

特殊な回転を与えられているのでフリスビーが複数に見える。



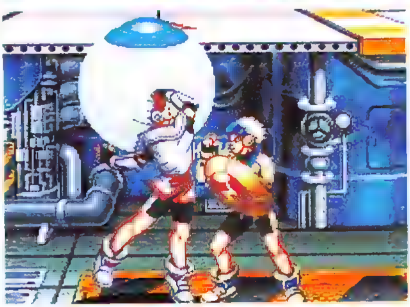
フライングソーサー

←↓↙+BC(小)かABC(大)

フリスビーに備えつけられたセンサーが敵を的確に追っていく。

逆転技

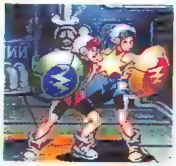
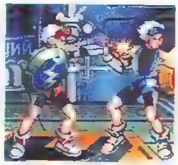
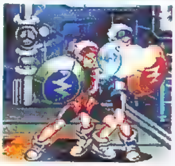
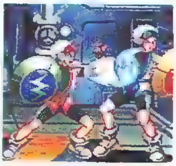
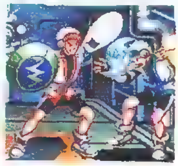
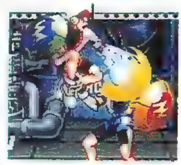
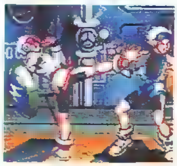
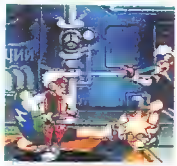
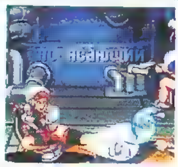
ヘルレイザー 体力ゲージ点滅時↓↙↓↘→↗+A





武器であるパワーフリスビーを頭上に掲げ、全身を包むバリア状の力場を発生させる。リーチはないが全身を包むように攻撃判定が発生するので、相手のジャンプ攻撃やライン攻撃に対しては絶大な威力を発揮。ただし無敵ではないため武器投げには弱い。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 ローカチスマッシュ	 クウラークシュート	 クウラークシュート	 ラドーニチョップ
大パンチ	 リバースクウラーク	 エナージクウラーク	 エナージアッパー	 エナージラドーニ
小キック	 キッドカリエーナ	 キッドナガー	 コサックキック	 キッドビドロー
大キック	 エナージナガー	 エナージナガー	 エナージコサック	 エナージビドロー

組み技



[illegible]

（接近）➡＋C



[illegible]

（接近）⬅＋C



[illegible]

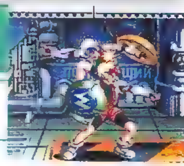
(空中接近)⬅+C

ニコラは小柄なため、他のキャラクターに比べ全ての基本体術においてリーチが短いので注意。

（防御中）➡＋A

ソニックブロー

避け攻撃



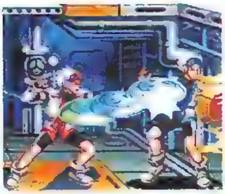
パイプ攻撃

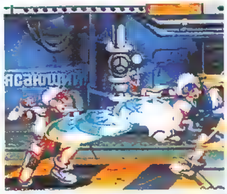


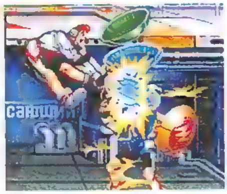
（パイプ上で）A or B or C

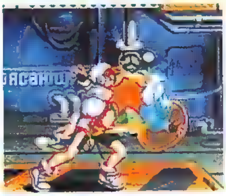
武器攻撃

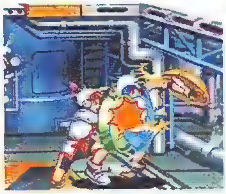
	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	フリスビーシュート	フリスビーシュート	フリスビースタンプ
近距離	フリスビープレス	フリスビープレス	







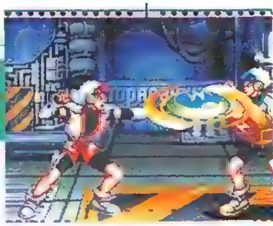




基本体術のリーチのなさを補うように、フリスビーを横に払う攻撃はリーチが長めに設定されているので使い勝手がよい。そのかわり他のキャラクターのように対空技として使うことは難しくなっているのが残念だ。

武器投げ

フリスビーカッター



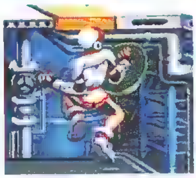
武器を発射するまでのスキが少ないので、積極的に使っていこう。

ライン攻撃

上↓下

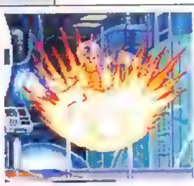


下↓上



通常	アサルトソーサー	アサルトソーサー
大ジャンプ	スカイソーサー	スカイソーサー
ステップ	ステップソーサー	ステップソーサー

上↓下



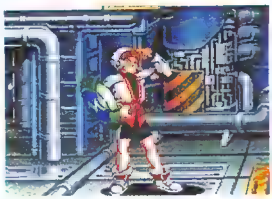
下↓上



スーパー	マグネティックフライ	マグネティックフライ

WINNING 勝ちポーズ POSE

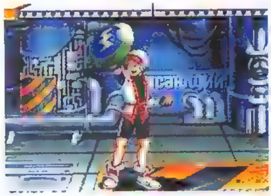
1本目



自分の頭を指さし、勝利をアピールするニコラ。かわいげのない子供だなぁ……。

2本目

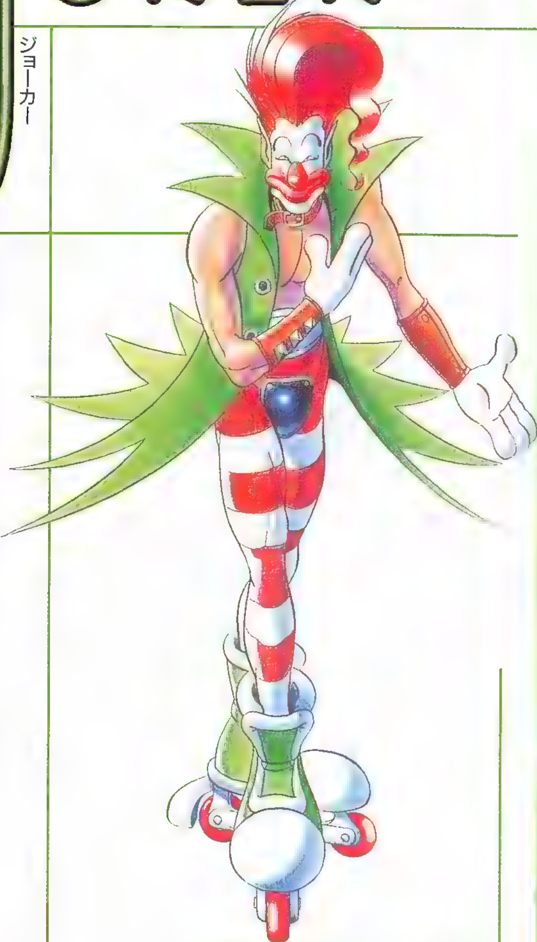
フリスビーをつけた腕を上げガッツポーズを取る。やっぱり子供はこうだよね！

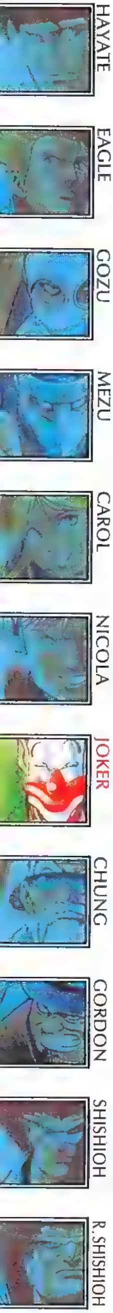


JOKER

ジョーカー

街を騒がす悪党ピエロ





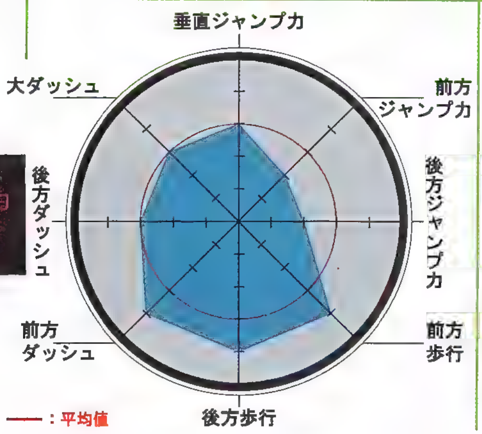
STORY

「マジカル・ヒポポ」……いま世間を騒がせているケチな盗賊団のリーダー、それがジョーカーである。四肢の長い独特な体型を持ち、大道芸人だった頃の経験を生かしてトランプ・びっくり箱等を武器として使うトリッキーなケンカ殺法を使いこなす。他の誰よりも常に注目を浴びていたい彼にとって、獅子王の放送とそのカリスマ性は許すことができず、獣神武闘会への出場を決意する。「やっぱり俺が一番でないとよ……。こうなりゃ俺より目立ってる獅子王ちゃんをさぁ、ぶっ飛ばしにいくよ〜ん」

Personal Data

本　名：マルコ・バリャドリッド
格闘技：ジャグルファイト
国　籍：スペイン
職　業：犯罪グループ「マジカルヒポポ」のリーダー
誕生日：6月15日
年　齢：27歳
身　長：210cm
体　重：75kg
血液型：O型
趣　味：幸せそうな奴らを思いっきり不幸な目に会わせること
好きな食べ物：トマト
嫌いなもの：正義の味方
大切なもの：動物たち(ペットではなく家族らしい)
家族構成：7人兄弟の次男。両親は幼いころに死別。
特　技：催眠術
得意なスポーツ：アイススケート
自分を動物にたとえるなら：カラス

移動能力グラフ



タネも仕掛けもあるんだよ〜ん!

特殊体術

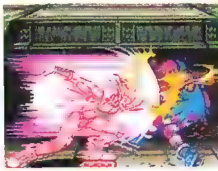
ジョーカーは本当に“特殊”な体術が揃っている。ショッキングトーイは対空技、ブラッドパラソルは奇襲技、ローラーダッシュは連続技にそれぞれ向いている。トランスポーターはAならば相手と別ラインに、Bならば相手の目の前に出現する。上手に使いこなして裏をかこう。



ショッキングトーイ
↓↖→↗+C

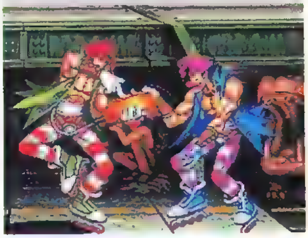


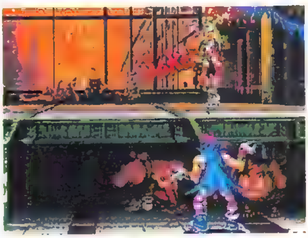
ブラッドパラソル
ジャンプ頂点で↓+A(小)かB(大)



ローラーダッシュ
◎→+A(小)かB(大)

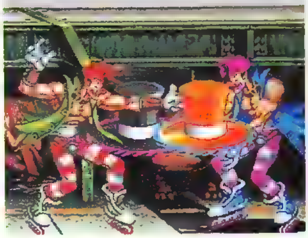
トランスポーター
↓↓+A(遠)かB(近)





特殊武器

マーダーハット
→↘↓↙←→+BC(小)かABC(大)



くるりと振り向いたあとに相手をホーミングする帽子を飛ばす。スキは大きいが強力だ。

逆転技

ゴッドフェイス 体力ゲージ点滅時↓↖↓↖→↗+A



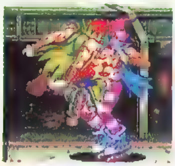


ショッキングトーイと同じびっくり箱から巨大な顔が跳び出る。射程が短いので使いにくいが、相手に与えるダメージはかなり大きい。対空能力は高いぞ。

※コマンド中の◎は矢印方向へのタメを表します。

■CHARACTER■ JOKER

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 キラービー"J"	 ミドル"J"ブロー	 アンダー"J"ブロー	 "JJ"フィンガー
大パンチ	 アッパーコメット"J"	 ミラクル"J"フィンガー	 ミラクルアンダー"J"フィンガー	 ミラクル"JJ"フィンガー
小キック	 ニースタンプ"J"	 ミドル"J"キック	 アンダー"J"ブレード	 "JJ"ブレード
大キック	 ニースマッシュ"J"	 "J"ソバット	 ワイド"J"ブレード	 "JJ"ブレード

組み技

ブレイクストゥクル

（接近）⬅or➡＋C



設定通りの長い四肢で、しゃがみ大キックのリーチは特に長い。組み技は1つしかないが他のキャラクターよりも若干威力が高いのがポイント。トリッキーな動きで惑わせ、スキあらば投げに行きたい。

避け攻撃

（防御中）➡＋A

アーリッシュ



パイプ攻撃



（パイプ上で）A or B or C

武器攻撃

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	ラブリーハンマー 	ラブリーハンマー 	ラブリーハンマー 
近距離	ラブリーハンマー 	ラブリーハンマー 	

武器はピコピコハンマーと相手を馬鹿にしているが、長い四肢から繰り出すためリーチがあるので使いやすい。早めに出せば対空技にもなり、ジャンプ攻撃も強い。基本体術に程よく武器攻撃を混ぜると強くなるぞ。

武器投げ

[illegible]

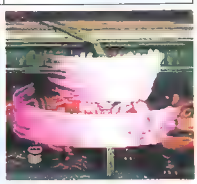


特に性能がいいわけではないので多用は禁物。対ライン攻防用に有効。

ライン攻撃

上→下  下→上 

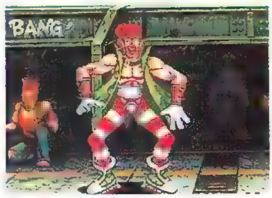
通常	ジョーカーボディアタック	ニーボンバー"J"
大ジャンプ	スペース"J"	スペース"J"
ステップ	ファントム"J"	ファントム"J"

上→下  下→上 

スーパー	スピニングジョーカー	スピニングジョーカー

WINNING 勝ちポーズ POSE

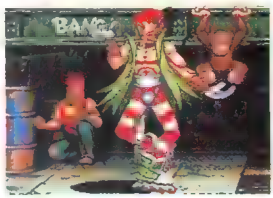
1本目



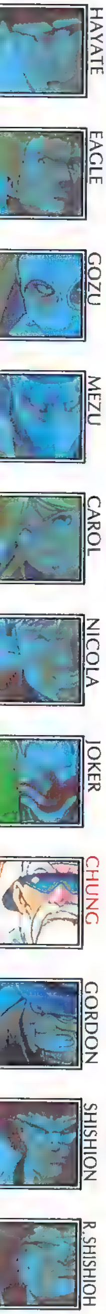
肩をコキッと回してポーズを取る。お前なんか相手にならないよってポーズか？

2本目

かけ声とともにペットのパプルスが箱から……とことん相手をなめきってますな。



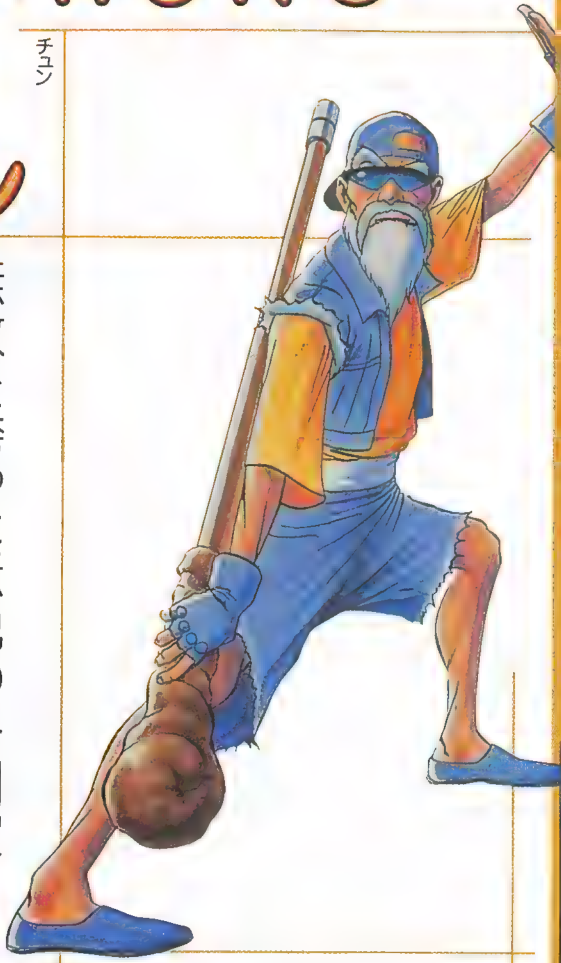
■CHARACTER■ JOKER



CHUNG

チュン

無敗を誇った伝説の格闘家



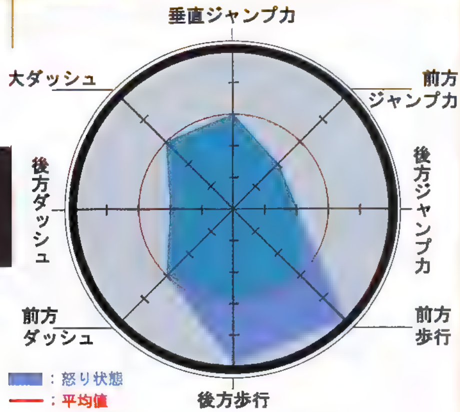
STORY

過去に格闘家として活躍し、無敗のままに引退した伝説の拳法家。ここ数十年は仙術の研究のために深山にこもっていた。高齢ではあるがその格闘術には一片の曇りもなく、さらに深山にて発見した炎の杖を使っての仙術でますます強さに磨きがかかっている。お気に入りの帽子は、彼が若いころに〝伝説の狼〟と呼ばれる格闘家から譲り受けた大切なもので、対戦中に帽子をふっとばされるとキレるのはそのため。今回「獣神武闘会」に出場したのは「獅子王」との確執が起因しているらしい。

Personal Data

本　名：チュン・パイフー(中白虎)
格闘技：白虎怒神拳
国　籍：中国
職　業：世捨て人
誕生日：８月18日
年　齢：82歳
身　長：162cm
体　重：48kg
血液型：ＡＢ型
趣　味：おなごとデート
（ただしガキはかんべんちゃ）
好きな食べ物：ホイコーロー
嫌いなもの：若い奴ら
大切なもの：帽子とサングラス
家族構成：30年前山にこもって
からは、天涯孤独の身。
特　技：漢方治療
得意なスポーツ：釣り
自分を動物にたとえるなら：白虎

移動能力グラフ



若いもんにはまだまだ負けん!!

特殊体術



虎の形をした気をまとって突撃する技。

◯➡＋A(小)かB(大)



斜め上方に、連続で掌打を繰り出す。

⬇↘➡↗＋A(小)かB(大)



パイプ上で左右に気の弾を撃ち出す。

パイプ上で⬇⬆⬇⬆＋A(小)かB(大)





怒り時⬇↙⬅↖＋C

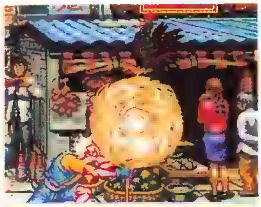
炎の杖を頭上で回転させて上昇、その後前方に突進する。怒っていないと出せない技。

特殊武器

チュンの特殊武器は２種類。紫炎竜は出るまでのスキが大きいが、相手のいる方向に弾が飛んでいく技。鶏々変化は怒り時に使える技で、一定時間相手を無力な鶏に変えてしまう。



➡⬇↘＋BC(小)かABC(大)

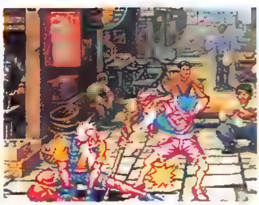


怒り時➡⬅➡＋BC(小)かABC(大)

逆転技

体力ゲージ点滅かつ怒り時⬇⬇⬇⬇⬆＋A



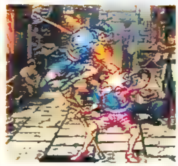
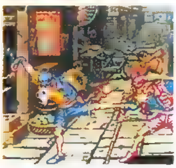




垂直に１キャラ分ほど上昇してから斜め下に移動して足払いを出し、それが当たると無数のパンチ、キックを繰り出し最後は炎の杖で決める。チュンの逆転技はゲージが点滅しても怒っていない時は出すことができないし、コマンドのせいで出すタイミングも読まれやすい。武器攻撃をキャンセルして出すなど、使い方を考えよう。

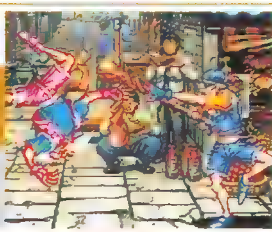
※コマンド中の◯は矢印方向へのタメを表します。

[illegible]

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 虎爪掌	 金剪指	 柳葉掌	 飛掌打
大パンチ	 双虎爪	 双虎爪	 金豹掌	 飛掌打
小キック	 擺脚	 蟷螂蹴腿	 前掃腿	 跳歩飛脚
大キック	 虎尾脚	 杖蹴腿	 後掃腿	 白虎脚

組み技

[illegible]



（接近）⬅or➡＋C

（防御中）➡＋A

[illegible]



パ[illegible]



（パイプ上で） A or B or C

武器攻撃

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	旋風棒 	突進棒 	貫通棒 
近距離	突進棒 	突進棒 	

前のページでも書いたように、全体的にリーチの短いチュンは武器による攻撃が非常に重要になる。特に立ちの武器攻撃は出るのが早く、リーチも長いので使いやすい。立ち攻撃は武器、しゃがみ攻撃は大足払いだ。

武器投げ



性能は標準だが、怒り時なら鶏々変化のほうがずっと使える。

ライン移動

上↓下  下↓上 

通常	飛翔棒	飛翔棒
大ジャンプ	天昇棒	天昇棒
ステップ	大闊歩棒	大闊歩棒

上↓下  下↓上 

スーパー	旋風爺	旋風爺

WINNING 勝ちポーズ POSE

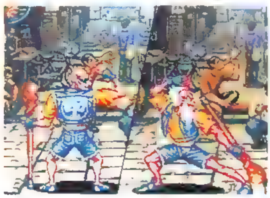
1本目



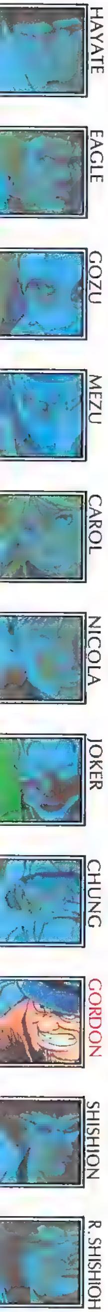
通常は杖によりかかりツバを吐く。怒り時は高笑いをする。すっげー嫌なジジイ。

2本目

通常は某ゲームの主人公と同じ。怒り時は踊って（？）からポーズを決める。



■CHARACTER■ CHUNG



GORDON

ゴードン

一人娘のために戦う豪腕警察官



STORY

その荒っぽい気性と腕っぷしは、街中の犯罪者から恐れられている。強引すぎる捜査やマフィアとの黒い噂など、彼の評判は芳しくないが、犯罪者の検挙率はずば抜けていた。そんな彼にも４つになる一人娘がいた。彼は娘を溺愛していたが、彼女は重い病に冒されており手術をしなければ２カ月の命と宣告されていた。手術には莫大な費用がかかると聞き、途方にくれていたところにＴＶから「獅子王」の声明が流れた。「これで優勝すれば手術費用が手に入る。待っているよカンピー。もう少しの辛抱だ」

Personal Data

本　名：ゴードン・ボウマン
格闘技：実戦逮捕術
国　籍：アメリカ
職　業：警察官
誕生日：９月26日
年　齢：38歳
身　長：200cm
体　重：200kg
血液型：A型
趣　味：ドライブ
好きな食べ物：マッシュポテト（亡き女房の作ったポテトが一番）
嫌いなもの：犬
大切なもの：娘（カンピー）
家族構成：娘と２人きりの家族。
特　技：早食い
得意なスポーツ：アームレスリング
自分を動物にたとえるなら：熊

移動能力グラフ



早く金を持ってきやがれ！

特殊体術

ゴードンの特殊体術は2つで、どちらも突進系の技だ。フリクションヒートは腹で地面を滑り、体当たりをする技。技のあとのスキ（右の写真の2枚め）は特殊技でキャンセルすることができる。ラウンチアッパーは相手をつかんでからアッパーで相手を吹き飛ばす技。大だと別ラインに吹き飛ばす。

フリクションヒート　➡↘⬇↙⬅＋A（小）かB（大）





ラウンチアッパー　↙⬅➡＋A（小）かB（大）



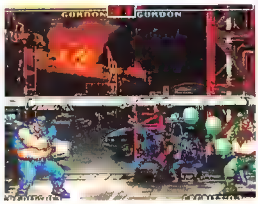


特殊武器

威力と攻撃判定が大きいが、出るまでのスキも大きい。一定距離で3つに分裂するのだが、かなり遠くまで飛ばないと分裂しないので、使いかたが難しい。

スパークボルト　➡⬅➡＋BC（小）かABC（大）


接近攻撃の場合は出始めの電撃が当たる。アニメーションはかなり派手。


上の写真ぐらい敵が離れている場合は電撃が3つに分裂してヒット。

逆転技

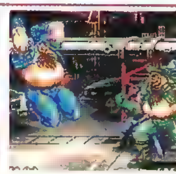
マッドポリス　体力ゲージ点滅時（接近）➡↘⬇↙⬅➡＋C



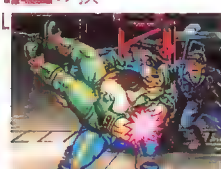


相手をつかんで膝に2回叩きつけ、さらにスタン・トンファーで攻撃する。使いやすい上に威力も大きいという夢のような技。赤くなったゴードンは強い。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 ストマックシュート	 ヘビージャブ	 アンダベリージャブ（近） ヘビージャブ（遠）	 マンモスパンチ
大パンチ	 ダブルナックル	 アイアンフック	 メガスラップ	 ジャンピングメガスラップ
小キック	 セメントキック	 セメントキック	 ブルズアイ（近） アリ・キック（遠）	 マンモスキック
大キック	 ヒップハンマー	 カラテ・キック	 ローリングヒール	 ダブルニープレス

組み技



（接近）⬅or➡＋C



（空中接近）➡＋C

体のわりにリーチが短めのゴードンだが、技の判定はけっこう強い。また、ゴードンのしゃがみ大キックは少し特殊で攻撃が入っても相手は倒れない。

避け攻撃

（防御中）➡＋A



パイプ攻撃



（パイプ上で）A or B or C

武器攻撃

立ち

遠距離　スタン・トンファー



近距離　スタン・トンファー

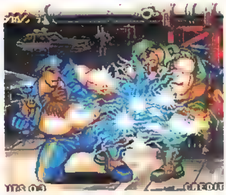


しゃがみ

遠距離　イアイ・トンファー



近距離　イアイ・トンファー



ジャンプ

スタップトンファー



立ち武器攻撃はそれほどでもないが、しゃがみ武器攻撃は出るのが早く、リーチが長いので非常に使いやすい。ジャンプ武器攻撃も下、前ともに判定が強く対空技で返されにくい。ゴードンの武器性能はかなりいいぞ。

武器投げ

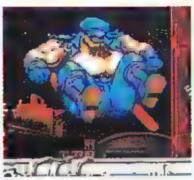
ライトニングボール



他のキャラと比べて撃ちだすまでのモーションが早く、使いやすい。

ライン攻撃

上→下



下→上



	上→下	下→上
通常	メガトンプレス	トンファータックル
大ジャンプ	スカイハイアタック	スカイハイトンファー
ステップ	ビッグダンプ	ビッグダンプ

上→下



下→上



	上→下	下→上
スーパー	アンビリーバブルアタック	アンビリーバブルアタック

WINNING 勝ちポーズ POSE

1本目



腕を伸ばして片膝を地面に落とし、前方を指さしてビシッとポーズを決める。

2本目

腹を手で叩きながら大きな声で笑う。あまりイヤミに見えないのが不思議だ。

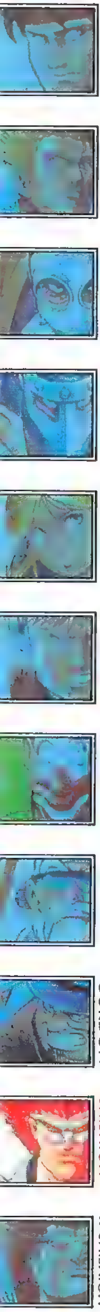


SHISHIOH

獅子王

最強の獅子の影武者





HAYATE
EAGLE
GOZU
MEZU
CAROL
NICOLA
JOKER
CHUNG
GORDON
SHISHIOH
R・SHISHIOH

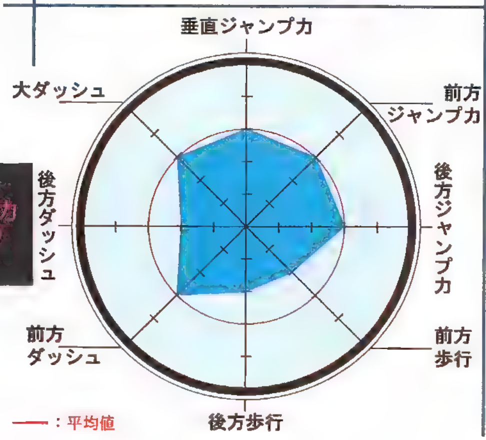
STORY

突如として現れ闇の世界に君臨した真・獅子王。彼に心酔し、忠誠を誓って影武者となった男がいた。真・獅子王が自分の威信を世に知らしめるために開催した「獣神武闘会」では、真・獅子王のかわりに出場者を迎え討つ。真・獅子王にはかなわないまでも、武闘家としては一流を自負する彼だったが、影になるために恋人を捨て家族を捨てたにも関わらず、闘いに勝ち抜くにつれ真・獅子王にとって自分はただの傀儡に過ぎないことを思い知らされる。しだいに真・獅子王に憎しみを抱くようになるが……

Personal Data

本　名：？？？
格闘技：あらゆる格闘技を一度はかじっている
国　籍：カナダ
職　業：獅子王に雇われるまではバーの用心棒を転々としていた。
誕生日：9月3日
年　齢：28歳
身　長：205cm
体　重：128kg
血液型：O型
趣　味：ボディビルディング
好きな食べ物：オートミール
嫌いなもの：別になし（本当は獅子王を憎んでいる）
大切なもの：恋人の写真（影になるために別れさせられた）
家族構成：母親のみ（もう何年も連絡を取っていない）
特　技：声色の模写
得意なスポーツ：何でもできる
自分を動物にたとえるなら：一匹狼

移動能力グラフ



いつまでも獅子王の影でいる俺ではない！

特殊体術

必殺技は3つ。どれも他のキャラとは一味違う技ばかり。アースチョッパーは刀の振り降ろし斬り。武器攻撃判定なので跳び武器などを跳ね返したり消すことができる。ビーストブローは一発ヒットすると連続攻撃をたたき込む技。ナイトメアーは当て身投げ。下段攻撃以外の技を取って投げる。

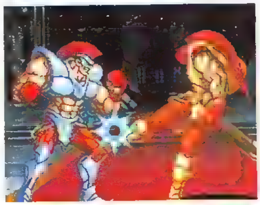


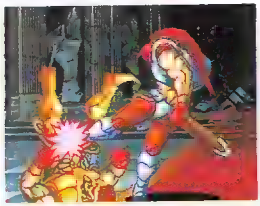
アースチョッパー
↓↙←↖＋C



ビーストブロー
↙←→＋A(小)かB(大)

ナイトメアー　↓↘→↗＋C





特殊武器

2種類の特殊武器はどれも2本の剣を投げる技。ゴッドプレスが2本まっすぐに飛んでいくのに対し、サイレントストームは相手を追尾して追いかける。ただし距離の制限がある。



ゴッドプレス
●↑+BC(小)かABC(大)



サイレントストーム
→↘↓↑+BC(小)かABC(大)

逆転技

キングストレート　体力ゲージ点滅時→↘↓↙←→←→＋A





気をためて、ストレートを出す。このためにグローブをはめているのか？　技が出るまでには遅いが出てしまうと全技屈指のリーチで相手に襲いかかる。

※コマンド中の●は矢印方向へのタメを表します。

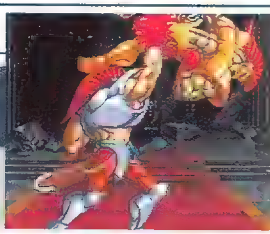
基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 エメラルドフリッカー	 ガーネット・ジャブ	 ガーネット・ジャブ	 ダイヤモンド・アタック
大パンチ	 クリスタル・アッパー	 プラチナ・ストレート	 プラチナ・ストレート	 ダイヤモンド・アタック
小キック	 アンバー・ニール	 タークォイズ・ロー	 パール・キック	 シルバー・インパクト
大キック	 デュアル・アンバー・ニール	 アメシスト・キック	 ムーンストーン・キック	 シルバー・ハイ・インパクト

組み技

グレートナックル

(接近)⬅or➡＋C



使用できる10キャラクターの中でも屈指のリーチを持っているのがこの獅子王だ。連続攻撃も手軽に入れやすい。ただし、避け攻撃やパイプ攻撃は普通のキャラ並ってところである。

避け攻撃

(防御中)➡＋A

ストロングエルボー



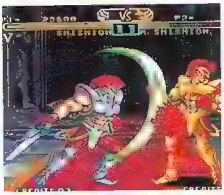
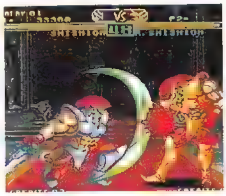
パイプ攻撃

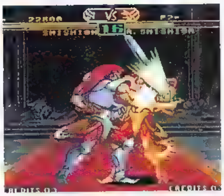


(パイプ上で)A or B or C

武器攻撃

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
遠距離	レオ・スレイヤー	レオ・スラッシャー	レオ・ニードル
近距離	レオ・ヒルト・ビート	レオ・ヒルト・ビート	




武器攻撃も基本体術同様、リーチのある技が揃っている。特にジャンプ攻撃は下方に対しかなりの威力を誇っている。逆に近距離だと剣を振り降ろすタイプの技ではないためリーチが極端に短くなってしまうのが欠点。

武器投げ

ローリング・ソード



剣を回転させ投げつける。可もなく不可もない武器投げだ。

ライン攻撃

上→下



下→上



	上→下	下→上
通常	レッグブレイド	レッグブレイド
大ジャンプ	エンペラーブレイド	エンペラーブレイド
ステップ	ハンターブレイド	ハンターブレイド

上→下



下→上



	上→下	下→上
スーパー	サンダーメタルブレイド	サンダーメタルブレイド

WINNING 勝ちポーズ POSE

1本目



背後を向き、敗者に対して剣を向ける。相手を威圧して2度と刃向かわせない。

2本目

ボクサーらしくシャドウをしたあとに、腕を組んで高らかに笑い出す。

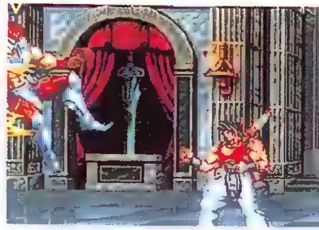


REAL SHISHIOH

真・獅子王

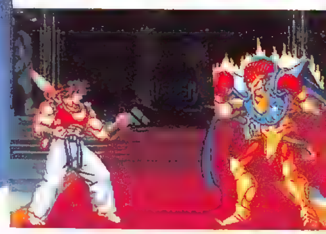
真の獅子王の力を見るがいい







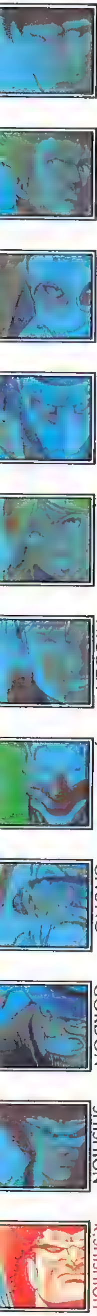




Personal Data

本　名：？？？
格闘技：獅子王道
（獅子王だけが使える武術らしい）
国　籍：アメリカ
職　業：究極の闘士
（神の化身と信じている）
誕生日：1月1日
年　齢：29歳
身　長：205cm

体　重：128kg
血液型：O型
趣　味：武器コレクション
好きな食べ物：プロテイン
嫌いなもの：医者
大切なもの：権力
家族構成：弟が一人
特　技：支配
得意なスポーツ：本当に何でもできる
自分を動物にたとえるなら：獅子



STORY

もともとはただのファイターであった彼だが、秘かに「この世で最強の存在になりたい！ すべての人々をひれ伏させたい!!」という大きな野望を胸に秘めていた。しかし、自分の強さには限界があることを知り、また権力や財力がなければ何もできないことに気づいて絶望し、姿を消した。

失踪後、彼は闇の組織と手を結び、自らの肉体も薬品や機械を用いて人工的に改造した。最終的には組織自体を乗っ取るに至り、裏の世界でその富と権力を増大させ、いつの頃からか自らを「獅子王」と名乗るようになったという。

君にも使える、真・獅子王コマンド

なんと、家庭用のNEO・GEOでは、この「真・獅子王」がプレイヤーキャラとして使用することができるのだ。ただし、対戦モード専用で対CPU戦で使うことはできない。

当然、性能はCPUの使う真・獅子王とまったく同じ。ただし攻撃力は若干セーブ気味。それでも、十分影獅子王よりはパワーがあるので、対戦においてはかなりの強さを発揮するぞ。



さてコマンドだが、まずROM版のネオジオはメモリーカードが必要。ネオジオCDなら内蔵のメモリーがあるのでOKだ。そしてそのメモリーに対CPUでの真・獅子王のデータ（影獅子王までの10人を倒したところまで）をセーブしよう。これで準備はOK。あとは下記のコマンドを入力するだけで、真・獅子王が君の手で自由自在に操ることができるようになる。

これが真・獅子王召喚コマンド

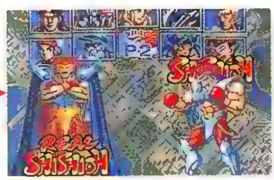
○真・獅子王以外の全員を倒したセーブデータが本体（メモリーカード）に入っている状態。
○プレイヤー対戦モードにしている時。（対CPU戦は不可）
○キャラクター選択時に、獅子王（影）にカーソルを合わせる。
以上の条件が揃ったときに、以下のコマンドを入力する。
「レバーを下に10回連続で入れたあと、Aボタンを押す」



真・獅子王までいき、ゲームオーバーになって、データをセーブする。

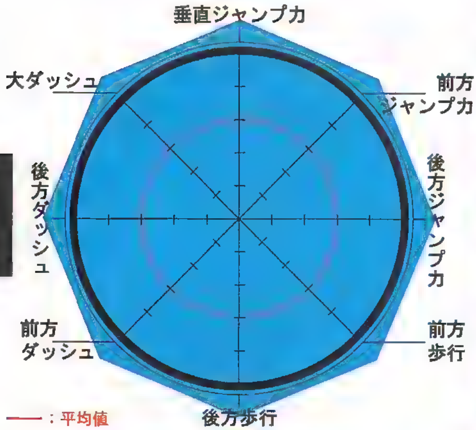


そのデータが本体に入っている状態で対戦モードに。あとはコマンドを……。



コマンドは10回以上下に入れてもいいが、その後にすかさずボタンを押せ！

移動能力グラフ

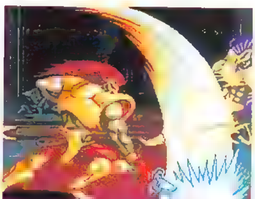


脅威の運動能力を誇るこの肉体を見よ

グラフを見てもらうとわかるが、真・獅子王の移動能力は他のキャラよりも圧倒的に性能が高い。だが、ダッシュ等は動きすぎて少し使いにくいかも……。



特殊体術



アースチョッパー

⬇⬋⬅⬉＋C





ビーストブロー

⬋⬅➡＋A（小）かB（大）



ナイトメアー

⬇⬊➡⬈＋C

真・獅子王の特殊体術は影獅子王の技に１つ、技を追加している。影獅子王と比べ、技の性質は変わらず、攻撃がアップしているところが全体の印象である。

そして追加技のハンターキラーは飛び蹴りでまっすぐ突っ込み、ヒットしたときのみ、２発目の蹴りが出て連続攻撃になるという連携技である。かなり強力。

ハンターキラー ⬇⬋⬅＋A（小）かB（大）





特殊武器



サイレントストーム

→↘↓↑+BC(小)かABC(大)

ゴッドブレス

●↑+BC(小)かABC(大)







サンダーゴッドブレス

←↓↙+BC(小)かABC(大)

特殊武器も特殊体術同様、真・獅子王完全オリジナルの技がひとつ追加されている。他の技はやはり影獅子王とほとんど性能が変わらない。

追加技サンダーゴッドブレスはゴッドブレスのパワーアップ版。剣の残像の数が増え、判定も広い。武器投げの中でも随一の威力を持つ。

逆転技

キングストレート 体力ゲージ点滅時→↘↓↙←→←→+A





影獅子王にもある、逆転技。影獅子王との性能的な違いは見られない。ただし、技のボイスがカッコイイという点では真・獅子王に軍配があがるだろう。

キングアッパー 体力ゲージ点滅時→↘↓↙←→←→+B

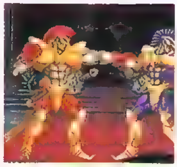




真・獅子王のみの技。全キャラクターの中で唯一逆転技を2つ持っている。この技はキングストレートと比べ、技が上に伸び、さらに技の出がとても早い。

※コマンド中の●は矢印方向へのタメを表します。

基本体術

	立ち（近）	立ち（遠）	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 エメラルドフリッカー	 ガーネット・ジャブ	 ガーネット・ジャブ	 ダイヤモンド・アタック
大パンチ	 キング・クリスタル	 キング・プラチナ	 キング・プラチナ	 ダイヤモンド・アタック
小キック	 キング・アンバー	 タークォイズ・ロー	 パール・キック	 ゴールド・インパクト
大キック	 デュアル・キング・アンバー	 アメシスト・キック	 キング・ムーンストーン	 ゴールド・ハイ・インパクト

組み技

グレートナックル

（接近）⬅or➡＋C



（防御中）➡＋A

ストロングエルボー

避け攻撃



パイプ攻撃



（パイプ上で） A or B or C

技のグラフィック等は影獅子王と同じようだが、一部の技に電気が走るなどしてリーチがグンと伸びている。なおかつ、攻撃力もすべてにおいて影獅子王を軽く抜いている。まさに最強の戦士である。

武器攻撃

立ち

遠距離

レオ・スレイヤー



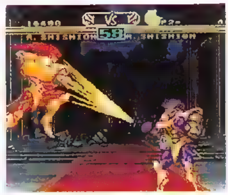
しゃがみ

レオ・スラッシャー



ジャンプ

レオ・ニードル



近距離

レオ・ヒルト・ビート



レオ・ヒルト・ビート



武器攻撃は、グラフィックが影獅子王と完全に同じである。しかもリーチも同じ。だが例によって攻撃力だけは影獅子王よりパワーアップしている。相変わらず攻撃判定が大きいので、使いやすさはかなりいいだろう。

武器投げ

ローリング・ソード



刀を回転させ投げつける。攻撃力はかなり高いので使える。

ライン攻撃

上→下

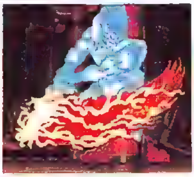


下→上

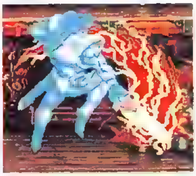


通常	レッグブレイド	レッグブレイド
大ジャンプ	エンペラーブレイド	エンペラーブレイド
ステップ	ハンターブレイド	ハンターブレイド

上→下



下→上



スーパー	サンダーメタルブレイド	サンダーメタルブレイド

WINNING 勝ちポーズ POSE

1本目



勝利ポーズも影獅子王と同じ。ここまで似てると双子に見えてきますぜ、ダンナ。

影武者と同じポーズなのに、笑いに威厳を感じてしまうのが不思議？



2本目

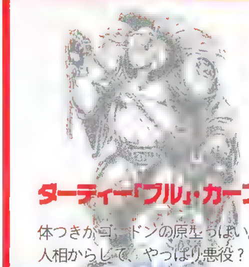
COLUMN

FUUNMOKUSHIROKU



ゴードン柳生

鎖鎌を持っているせいか、なんとなく悪役的な雰囲気が漂う。



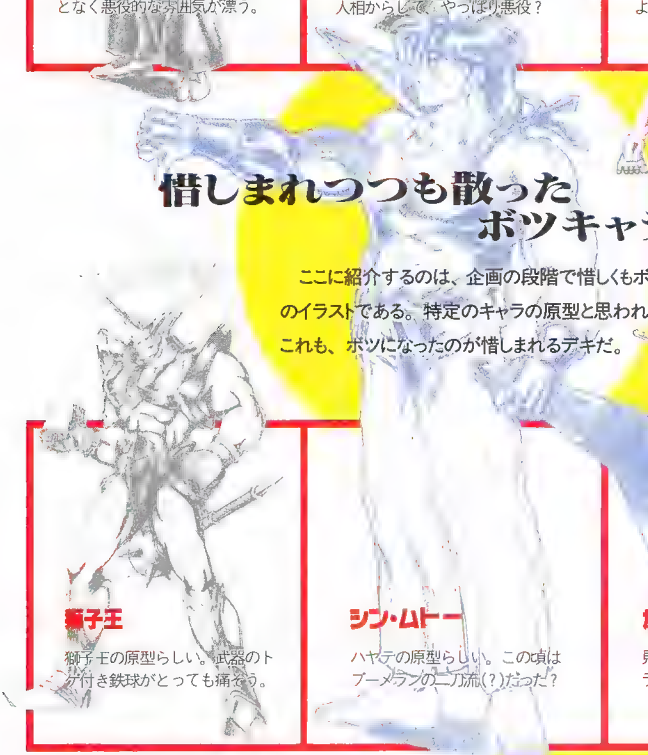
ダーティー「ブル」・カーン

体つきがゴードンの原型っぽい。人相からして、やっぱり悪役？



ミリィ

アマゾン奥地の獣人!? ツメによる攻撃がすごそうだ。



惜しまれつつも散ったボツキャラたち

ここに紹介するのは、企画の段階で惜しくもボツになってしまったキャラクターのイラストである。特定のキャラの原型と思われるイラストが興味深い。どれもこれも、ボツになったのが惜しまれるデキだ。

獅子王

獅子王の原型らしい。武器のトゲ付き鉄球がとっても痛そう。

シン・ムトー

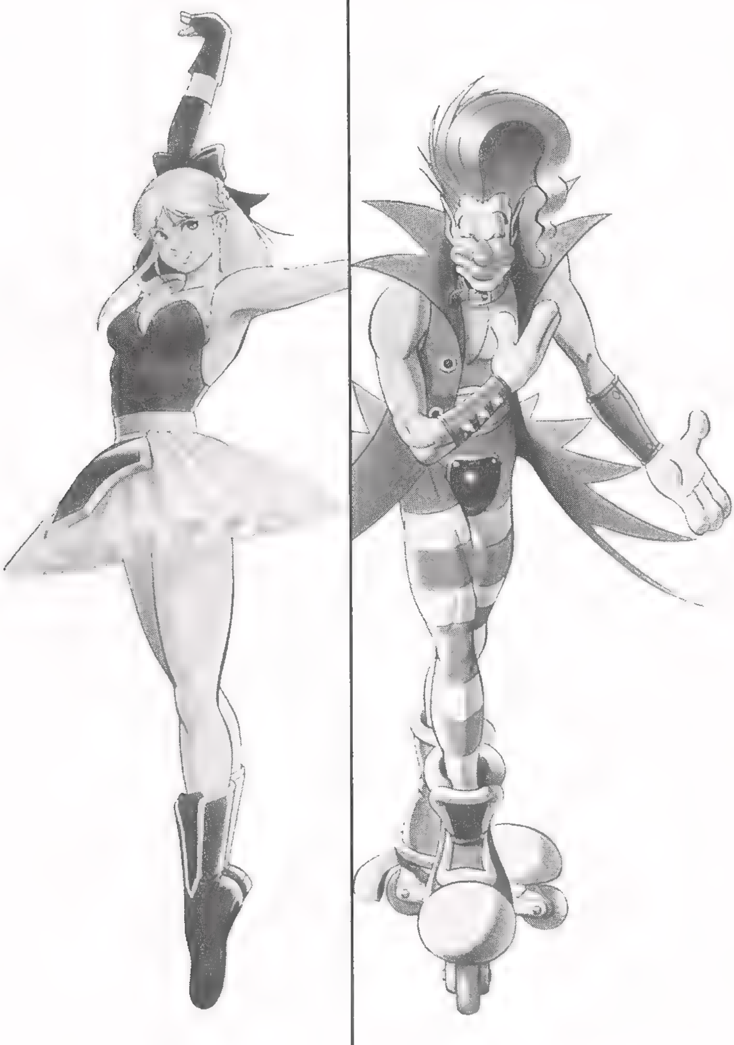
ハヤテの原型らしい。この頃はブーメランの二刀流(?)だった？



加藤

見るからに〝忍者〟なボツキャラ。手裏剣とか平気で使いそう。

VS CPU BATTLE 対CPU戦必勝攻略

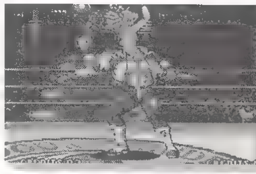


CPUと戦う前に見てね

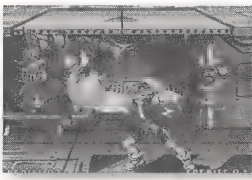
対CPU基礎知識

対CPUの心得　とにかく反応が早いぞ！

普通CPUはプレイヤーのレバー操作やコマンド入力に合わせて、行動を決定してくる。『風雲』の場合、それが非常に顕著であり、CPUの反応速度は恐ろしく速い。何も考えずに技を出すだけでは、CPUには勝てない。



敵の起き上がりに技を重ねたつもりでも、なぜか避け攻撃でしっかりと返してくる。「思議、不思議？



敵の近くでジャンプしようとすると、上手に技をくらって
[illegible]
ともあるので注意。



プレイヤーならタメて出さなければならない特殊技も、CPU
[illegible]
でも出してくる。

攻略POINT1　対空・対ラインを狙え！



相手が飛んで来たら、早めに技を出して落としてしまえ。基本中の基本の戦法だ。

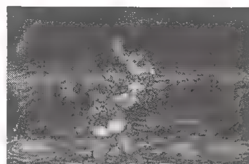


ラインアタックを避ける時は前に移動するように。後ろだとガードになり、動けなくなるぞ。

以上のようにCPUの動きはかなりのもの。そこでガード不能になる状態、つまりジャンプ中とラインアタック中を狙ってみよう。

まずCPUがジャンプしてきた時。これは当然対空技で落とすに限る。各キャラクター共に、武器殴り、避け攻撃等で落とし、間に合うならその着地に下段攻撃を重ねて連続で決めるようにしよう。

そして、相手とラインがずれたら、ラインアタックを待とう。スーパーライン以外は左右に動いて、座標をずらしてから落ちぎわに技を当てよう。ただし、手前から奥にくる場合は返しにくいぞ。

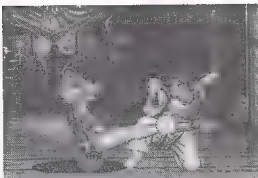


対ライン攻撃が強いキャラクターなら、動かずにそのまま迎撃することもできるのだ。



スーパーラインアタックも技によってはしっかり返せる。ただし、どれもタイミングが難しい。

攻略POINT2　ガードさせてスキを作れ！



まずは技をガードさせて、少し距離を離すと同時に、しばらく動かずに待ってみよう



するとCPUは動いてガードを解いてくれる。たまにラインアタックで逃げられることも……。

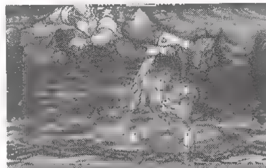


あとは、そのスキにリーチのある技をブチ込んでやる。もちろん連続技や転ばせる技がいい。

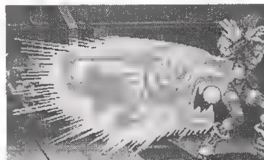
このゲームで有効な攻略法となるのが次に紹介するパターンだ。

まずは相手に近づいて、何らかの技をガードさせて、しばらく待つ。するとCPUは何かしら反撃をしようとしてくるので、そこに連続技等の技を入れよう。

このパターンにハメるには、まず相手に近づくということが優先される。その方法として、ジャンプ攻撃やラインアタック等があげられる。最もいいのが相手を転ばせてから。そのためヒットさせる技は転ぶ技にして、その起き上がりに再びハメてみよう。



ジャンプ攻撃を繰り返して、相手に密着するくらい接近するのがコツ。ここからハメてしまえ。



別に通常技でなくても、必殺技等で固めてハメるという手段もキャラによってはかなり有効だ。

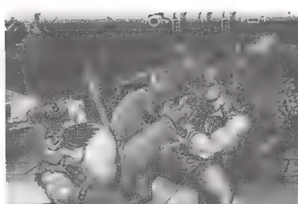
キャラクター別有効技

ハヤテ	しゃがみ大パンチ➡しゃがみ武器or 大足払い
イーグル	しゃがみ大パンチ➡大足払い
ゴズ・メズ	しゃがみ大パンチ➡しゃがみ武器
キャロル	小足払い、大足払い➡小足払い、大足払い
ニコラ	しゃがみ大パンチ➡しゃがみ武器
ジョーカー	小足払い、大足払い➡しゃがみ武器or大足払い
チュン	大足払い➡しゃがみ武器
ゴードン	しゃがみ武器➡しゃがみ武器
獅子王	小足払い、大足払い➡小足払い、大足払い

対CPUの結論　とにかく固めちゃえばいい

ということだ。とにかくジャンプ攻撃で飛びまくり、着地に技をたくさんブチかませば、それだけでも楽に勝ててしまうのだ。

この他にもまだまだ、様々な攻撃パターンがある。それは「キヨクタダシイハメヘノミチ」として解説していくぞ。これで君のハメライフは豊かになるだろう。



とにかく固めて、相手を動かなくするのが基本のハメといえるだろう。

TRY!

CPU BATTLE



VS CPU BATTLE

HAYATE

風雲拳師範、スキがありすぎ！

CPU基本パターン

CPUのハヤテの動きは特殊体術や特殊武器など、とにかく派手な技を使いまくる傾向がある。ライン移動も頻繁に行い、別ラインから武器投げやスーパーラインアタックなど嫌な攻撃を色々仕掛けてくる。攻めが中心のCPUだ。



ジャンプ攻撃かと思ったら烈風殺。下手に対空技で落とそうとすると痛い目に。



急動飛棍は自分をホーミングしてくる。これも素直にガードするのが無難。

※要チェックポイント※

特に気をつけたいのはジャンプ攻撃後。下手に反撃しようとすれば強烈斬や飛天昇王脚等の技が待っている。



ハヤテのジャンプ攻撃後は素直に防御したほうがよい。

攻略の糸口はココ

前述のとおり、かなり大技で攻めてくる傾向があるので、それぞれ技に応じて反撃していくのが無難。一度転ばせたら、起き上がりにちょっと離れてから技を重ね、例の固めハメをするのが理想。もし固めハメをはずしてしまっても再び待つか、自分から小ジャンプ攻撃で飛び込んでハメよう。とりあえず、自分から無理に攻めなければ問題はないだろう。

反撃ポイント1

ハヤテがよく使ってくる強烈斬はガードさえすれば、リーチのある技で反撃が可能だ。



獅子王からしゃがみキックで楽に返せる。

反撃ポイント2

飛天昇王脚も同様に反撃可能。落ちてくるところに技を重ねておけば確実に当たる。



できれば必殺技等で攻撃したい今日このごろ。

どうしても勝てない人へ

どうしても勝てない場合、まずはCPUのキャラの動きをしっかり見ることから始めよう。右上にあげた例等を参考に、CPUの技のスキを突いて攻撃しよう。

そしてあとは例の固めハメを覚えるべし。一度CPUが転んでしまえば、ハメるパターンはいくらでもある。これさえできるようになればCPU恐るるに足らずだ。

キヨクタダシイハメヘノミチ1



いろんな状態からハメることができる。相手が動き出す微妙なタイミングを覚えろ。



前ページで紹介した、固めハメは対CPUにおいてかなり使えるパターンである。相手に接近することから始まるのだが、それには、ジャンプ攻撃やラインアタック、大ジャンプラインアタック、ラインアタック、相手の起き上がり等が有効。

EAGLE

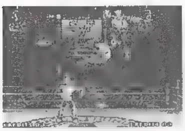
VS CPU BATTLE



敵はイーグルじゃなくてオノだ！

CPU基本パターン

手前のラインは普通だが、奥のラインが全部パイプという特殊ステージ。それゆえ手前のラインでの戦いが主になる。イーグルの動きは上下のラインを動き回り、オノを投げてくることがメイン。他にもほどよく特殊体術をまぜてくる。



とにかく、オノを投げるのが好きなニイちゃんだ。できるかぎり当たるな。



対空技としてフラッシュウィングもたまに使ってくるので簡単には飛び込めない。

※要チェックポイント※

唯一の特殊武器、アックスブームはこっちを追いかけてくるので、素直にガードしないと、燃えてしまうぞ。要注意。



オノが後ろに回り込んでしまうとこんな場面もある。

攻略の糸口はココ

こいつの攻撃は武器が主体なだけにイーグル本体への攻撃は難しい。とにかく上下にライン移動を繰り返すが、オノを投げてくることがあるので、追いかけてはいかないこと。逆にラインアタックで突っ込んできたら、スーパーラインアタック以外は落としてしまうのが得策。あとはガード不能な照明が落ちてくるのに気をつけて、ハメてしまおう。

反撃ポイント1

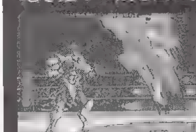
たまに使ってくるアメリカンスタッローは連続攻撃の的。しっかりガードして決めろ。



ガード後は必ず素早い技か連続攻撃を決めよう。

反撃ポイント2

フラッシュウィングもたまに空振りして出してくる。この時も着地を狙って技を出せ。



普段は対空に使っているがなぜか空振りすることも…。

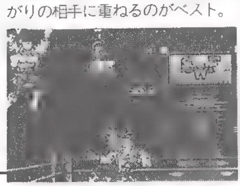
キヨクタダシイハメヘノミチ2

どうしても勝てない人へ

イーグルは獅子王、真・獅子王を除いた9人の中では1、2を争う、難しさの持ち主だ。そのため、かなりのテクニックを要求される。とにかくイーグルを手前のラインに誘ってからが勝負。できる限りオノからは逃げまくろう。本当にどうしても勝ちたい場合は対CPUチュンのページを参考にして欲しい。



パイプにぶら下がっているライトは武器として活用できる。起き上がりの相手に重ねるのがベスト。



イーグルのステージとチュンのステージ左側にある、パイプ上のライトはラインアタック等で落とすことができる。ライトは敵めがけて飛び、ガード不可能の武器になっている。両面ともに4個ずつあるので敵に使われないように。



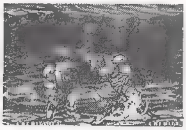
VS CPU BATTLE

GOZU

火炎忍法の動きを見切るのが第一歩

CPU基本パターン

基本的な動きはかなり嫌なものである。武器攻撃をメインに、特殊体術全般等とにかく強い技を中心に使ってくる。また別ラインにいるときは、豪炎弾、武器投げにライン攻撃各種と様々な攻撃パターンを用いてプレイヤーたちを苦しめてくれる。



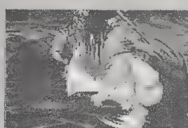
陽炎拳はガード後の反撃はまず無理。かといって、くらうワケにはいかない。



無道牛炎波の時、ゴズウは地中にいるらしい。当然反撃はほぼ不可能。

※要チェックポイント※

気をつけて欲しい技が特殊体術の轟天、これはCPUの使い方によって完全な対空技となってしまうので気をつけよう。



完全に対応してこないのが救いといえよう。

攻略の糸口はココ

ということで、容易に飛び込んではいけない。飛び込むのなら、ちょっと離れた位置からがよい。ゴズウが飛び込んできたら、早めに対空技で落とすか、素直にじーっとガードしていよう。たまにジャンプ後に陽炎拳がくるので、反撃は試みないほうが無難。通常時はガードに専念し、武器投げ等の技を出したらすかさず飛びこんでいくというのが確実。

反撃ポイント1

何でもない時に出してくる轟天。これを見たらすかさず武器投げでカウンターを狙え。



ごくまれに出してくる轟天。これがヤツの命取りに…。

反撃ポイント2

別ラインにいる時の豪炎弾はすかさずステップラインアタックを使えば反撃可能。

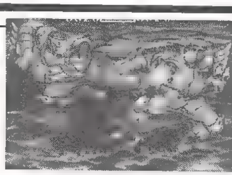


豪炎弾を構えたら、すかさずステップラインアタック。

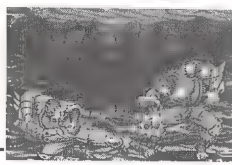
どうしても勝てない人へ

ゴズウは一部に辛い部分のあるキャラクターである。確実に勝つにはしゃがみ武器攻撃などで転ばせてから、近づいていき固めてハメたほうがいいだろう。あとは、ライン移動時を狙って返す。ゴズウは各種のラインアタックを頻繁に使ってくるのでスーパーラインアタック以外を狙って反撃していけばいいだろう。

キヨクタダシイハメヘノミチ3



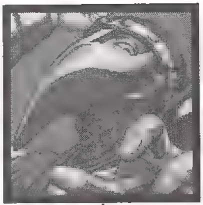
ジャンプ小攻撃で飛び込んで、相手が空中で当たったなら、着地時にしゃがみ大キックを重ねよう。



このゲームの特徴(?)として、空中で技を当ててから、その着地に下段攻撃を当てるとガードをすることができないということがある。これは、たまにCPUが使ってくるが、もちろんプレイヤーも使える。落としたらすかさず狙うべし。

MEZU

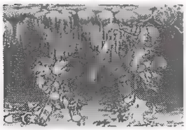
VS CPU BATTLE



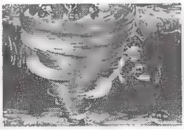
さすがは兄弟、動きも似ているぜ！

CPU基本パターン

メズウの動きは当然のことながらゴズウとほぼ変わらない。ということは、こいつも嫌なヤツであることになる。基本的にはゴズウとの技の違いに、差が出てくる。その特徴はゴズウほど強力ではないが、そのぶんリーチが長いということがあげられる。



陽炎脚はゴズウの陽炎脚よりもわずかながらリーチが長いので注意。



決定的にゴズウと違うのが、この無道水流波。この技は比較的対処が楽でいい。

※要チェックポイント※

メズウの轟天はゴズウと違い、出てからまっすぐ向かってくる。タイミングが少しゴズウと違うので注意するべし。



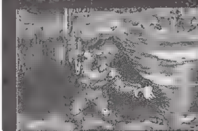
対処法はゴズウと同じく武器投げで落とす。

攻略の糸口はココ

ゴズウと同じ、以上終り。と言いたい。実際、同じような攻略パターンでいい。このゲームではCPUの敵の順番でゴズウとメズウが両方早めに出てくることがなく、必ずどちらかが後半に出てくる。それゆえ、このゴズウとメズウの攻略パターンは覚えておこう。一応、ゴズウの無道牛炎波に対してメズウは無道水流波なぶん、わずかだが戦いやすい。

反撃ポイント1

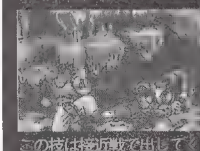
無道水流波は武器投げで消すことができる。またガードのあともすぐ消えるので反撃だ。



リーチの長い技を持つキャラクターなら反撃は可能。

反撃ポイント2

ときたま出してくるスライディングは当然、反撃の大チャンス。確実に転ばせよう。



この技は接近戦で出してくることが多いのでガード命。

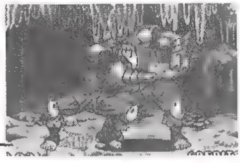
どうしても勝てない人へ

キヨクタダシイハメヘノミチ4

だいたいは前のページのように、投げ技に注意しながら常にガードに徹し、メズウが中距離から武器投げをしてきた時やスライディングをしてきた時等、確実にダメージを与えることができる状況を狙って攻撃していくのがいいだろう。他に、大ジャンプラインアタックを繰り返して、固めハメにもっていくことも可能。



相手が転んだら、起き上がりめがけて投げのコマンドを入力。相手は立ち上がることなく投げられる。



転んだときの起き上がりには、投げることができず、投げられる判定だけがある。それゆえハメることが可能。相手を転ばせたら、近づいて投げをいれよう。ただし、投げ返しや殴り返しがあるため確実に決まらないのが実際のところ。



VS CPU BATTLE

CAROL

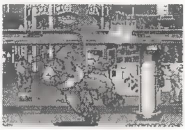
唯一の女性キャラ、侮るべからず

CPU基本パターン

「とにかく嫌」という第一印象を感じた人が大勢いるだろう。それも当たり前。身軽さを利用してライン移動しまくり、武器投げや特殊武器を中心に攻めてくる。さらにスキの少ない必殺技、驚異の逆転技等、キャロル本体に近づくのが非常に難しいのだ。



スキの少ない、スワンダイビング。この後に反撃をするのはかなり難しい。



ラインアタックもスーパーラインアタックを使うのがほとんど。つらいッス。

※要チェックポイント※

ボールが爆発するレインボーアタック。爆風にも攻撃判定が残っているのでうかつに近づくことはできない。



真上から撃たれたときが一番困る。ガードはどっち？

攻略の糸口はココ

前半に出てくれれば問題はないのだが、7人目以降の後半に出た時にはかなり厄介な存在となる。その場合、まずはキャロルを捕まえることから始めることが先決だ。それには別ラインに立ち、キャロルが通常かステップのラインアタックをしてきたときに落とすというやり方が一番楽である。そこからは、例の固めハメで最後まで持っていけばなんとかなる。

反撃ポイント1

一応スキがある技としてはスピニングトップがある。しかし、リーチがないと難しい。



当たった位置にもよるが基本的にリーチが必要。

反撃ポイント2

とりあえず飛び込むタイミングとしては、相手の強めの攻撃をガードする時がいい。

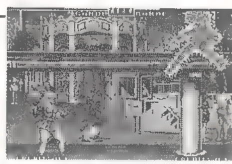


強い技をガード後は距離が離れて、飛び込みやすい。

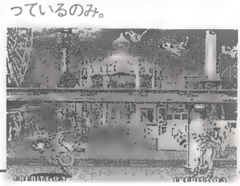
どうしても勝てない人へ

キヨクタダシイハメヘノミチ5

楽な方法を探すと、このキャラクターは難しい。とにかくジャンプ直後に小攻撃を出して飛びまくり、着地にしゃがみ小キックからしゃがみ大キックという簡単なコンビネーションを入れる、というのを繰り返してみよう。いちおう全キャラクター共通で勝つことができる（ただしダメージを受けないというほどではない）。



画面中をバウンドする、脅威のボール。あとはCPUに当たるのを待っているのみ。



キャロルの逆転技、ナーティーボールはなんとガード不能な技。そこでキャロルを使った時の楽勝パターンを伝授。スタート後にとにかく敵に体力を減らしてもらい、あとは逃げまわってナーティーボールを撃ちまくるのみでOK（消極的）。

NICOLA

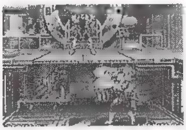
VS CPU BATTLE



IQ600対普通の人間の大勝負

CPU基本パターン

とにかくキャロル同様、チョコマカ画面せましと動き回る。そして攻撃の主体は武器投げや特殊武器でフリスビーを投げまくるのが特徴である。とはいえ、キャラクターの技のリーチが短く、通常戦ではまず負けることが少なくて楽である。



スプリットフォーは攻撃判定が複数あるのでガードを解いてしまわないように。



フリスビードライブはガード後に反撃ができない。大の2段攻撃には気をつけろ。

※要チェックポイント※

ラインがずれた状態でのフライングソーサーは反対からでも襲ってくる。ガード方向を間違わないように。



フリスビーがUターンしてくるので戸惑いがちだ。

攻略の糸口はココ

比較的やさしめの敵。技全体のリーチが短いので、攻撃を受けることは少ないが、そのぶん体の小ささとすばしっこさでこちらの攻撃も当りにくい。どちらかと言うと、強いというよりうざったいという印象が強い。とにかくリーチの長いジャンプ小攻撃で飛び込んで、固めハメにもっていくようにしたほうが無難。対ラインについても常に考えておきたい。

反撃ポイント1

全身が無敵になるガルバニックブレイも着地時にはスキができる。ここを狙って攻撃だ。



時たま、何でもないところで出してくるのを狙え。

反撃ポイント2

とにかくあとは飛び込みまくる。うまく相手の逆側に回り込んだ場合には攻撃が入るぞ。

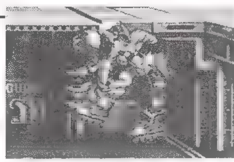


逆方向に技を出す[illegible]すかさず攻撃してあげよう。

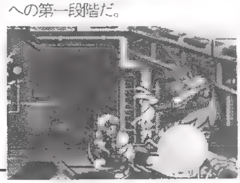
どうしても勝てない人へ

最後の手段として、「キャラをツブす」方法がある。それはただ単に、乱入させて対戦モードにし、嫌だと思うキャラクターをデクノボーにして、連続技の練習でもしながら倒すだけだ。これで、そのキャラクターはCPUとしては出てこなくなる。ただし獅子王と真・獅子王だけはできないので9人までだ。

キヨクタダシイハメヘノミチ6



ジャンプ攻撃から足払いで転ばせて、そのまま投げる。これがハメへの第一段階だ。



CPUはガードの反応も速い。しかし、それが裏目に出て、ジャンプ攻撃で空中から落とされた時、着地後の足払いがおもしろいように決まるのだ。これを利用すると起き上がりの投げの併用で理想的なハメパターンを作ることができる。



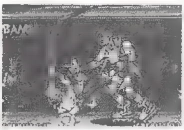
VS CPU BATTLE

JOKER

手クセの悪いイカサマ手品師

CPU基本パターン

ジョーカーはとにかく人を馬鹿にしてるかのような動きが特徴。通常の攻撃パターンは基本体術から武器攻撃、特殊技まで普通のようだが、自分の起き上がりに投げてハメてくるなど、かなり腹が立つ行動パターンも持っているので気をつけたい。



こっちが転んでいるところに近づいてきたら、投げられる場合があるので要注意。



通称ビックリ箱。何でもないところで出してきたりと、人を馬鹿にしてくれる。

※要チェックポイント※

前述のとおり、起き上がりの投げがかなり嫌な存在。これだけはもう確率の勝負なので、ボタン連打しつつ祈れ！



これを防ぐ一番の方法は、「転ばないこと」。

攻略の糸口はココ

嫌な相手ではあるが、体が大きいためこちらの攻撃が当たりやすいので、それほど苦労することはないだろう。とにかく例によって、ジャンプ小攻撃で飛び込むことや対空、対ラインでの攻防からの固めハメでいけば問題はない。ただ、ハメる時は少し距離を大きく取ること。ジョーカーの武器は素早く出て、そこそこリーチがあるため反撃される場合も……。

反撃ポイント1

空中でいきなり方向転換して、突っ込むフラットパラソル。当然ガードして反撃だ。



この技はスキが大きく、連続技が入れやすい。

反撃ポイント2

トランスポーターは自分の目の前か別ラインに出現。ヤマを賭けて技を重ねておこう。



技を重ねるときは投げを考えて少し距離をあけて出す。

キヨクタダシイハメヘノミチ7

どうしても勝てない人へ

たしかにジョーカーの動きはいやらしい。起き上がり投げや当て投げ（技を当ててから、投げること）等をしてくる。だから、逆にこちらから何も考えずに攻め込んでみてみよう。ジャンプ直後小攻撃からのコンビネーションを繰り返してバリバリと押すのが基本。相手に攻めるスキを与えずにいってしまえ。



投げ返しがこわいなら、転んだ相手を投げずに素直に固めハメだけでいこう。



ジャンプ攻撃から着地後の足払いで転ばせ、起き上がりを投げる。さらに、その起き上がりに技を重ね、固めハメに持っていく。ハメの最後に転ばせ、しかも投げ返されさえしなければ、再び投げ→固めハメ→投げと繰り返すことができる。

VS CPU BATTLE

CHUNG

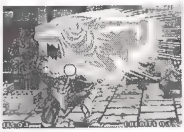


怒らせると厄介な、伝説の拳法家さん

CPU基本パターン

チュンの武器は炎の杖。ということで攻めるパターンも飛び道具を中心にしたものがたくさん。それも攻撃の判定が大きく非常にくらいやすい。また、このキャラクター特有の怒り時には技数が増えて、ますます厄介に。基本的に嫌な攻撃パターンだ。


怒り時のみの鶏々変化は敵を鶏に変える。時間か攻撃をくらうともとに戻る。


白虎弾はガードしても反撃がかなり難しい技。素直に逃げるが得策。

※要チェックポイント※

チュンは帽子がとれると怒るが、その時には攻撃判定が発生する。こうなったらあまり近づかないようにしよう。


怒り変化中は無敵。終わると同時に技を重ねてハメだ。

攻略の糸口はココ

このステージはちょっと特殊で、奥ラインの左部分がパイプ、右半分が普通のフィールドとなっている。手前の段をメインに戦い、チュンが奥にライン移動しても気にせず、降りてくるところを迎撃してやろう。あと怒り時の鶏々変化等は判定がかなり大きく、ジャンプでも飛び越せないので、チュンが怒ったらジャンプは極力避け、横に移動して攻めよう。

反撃ポイント1

チュンはスキの少ないキャラだ。あげるとすればまずは通常の武器投げだろう。


武器投げの構えをしたらすかさずジャンプして攻撃だ。

反撃ポイント2

紫炎龍は火炎弾が出るまで時間がかかる。杖を回しているのを見たら、すぐに対処せよ。

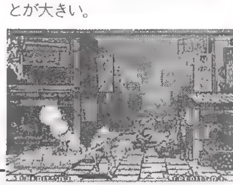

怒り時は、紫炎龍と鶏々変化の区別が難しい。

どうしても勝てない人へ

キヨクタダシイハメヘノミチ8

このチュンが相手なら、右に記した「超ウルトラスーパーマキシマム待ち」（今、命名した）をすることをおすすめする。これを実行するためには、前半戦で完全に敵より体力がリードしていることが必須条件だ。そうすれば、あとはタイムアップまでガードしっぱなしにして待てば容易に勝てる。


ほーれほれ、何かできるものならしてみい。やはり投げられないことが大きい。



このチュンとイーグルステージのみのテクニック（?）。体力が敵より大幅に勝っているときは上のパイプに掴まって、そのまま端にいながらレバーをガード方向に入れておこう。こうなると敵は体力を削るしか方法がなく完全な待ちが可能。



VS CPU BATTLE

GORDON

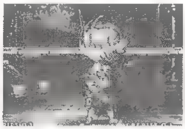
暴走！　ならず者のお巡りさん

CPU基本パターン

前半戦で出てくるとそうでもないが、後半で出現するとかなり暴れた動きをしてくる。攻撃の主体はラウンチアッパーやフリクションヒート、自分と別ラインにいる場合は武器投げやライン移動攻撃もほとんどスーパーでくるのでかなり厄介な存在。



とにかく近づいて攻めてくる。ガードはがっちりと固めておきたい。



ライン攻撃はほとんどがスーパーで飛んでくるため、反撃しにくいので注意。

※要チェックポイント※

ゴードンで注意するのはラッシュ時。とにかくやみくもに攻めてくるのでガードに徹するか、ライン移動して逃げよう。



下手に反撃するとラウンチアッパーが決まってしまう。

攻略の糸口はココ

このCPUは対空技をあまり使わないので、ジャンプ攻撃で飛び、固めハメを使って倒してしまおう。逆に相手に攻めさせず、こっちがガンガン攻めてしまうというのが理想。他の注意点は、相手と別ラインにいる時のライン移動は、スーパーラインアタックや武器投げ等に負けてしまうので、常に逃げのライン移動で動いて接触はできるだけ避けること。

反撃ポイント1

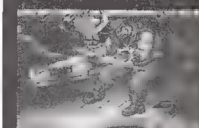
たまに使ってくるフリクションヒートはスキの大きい技。これを見たら必ず反撃しよう。



近くでガードしたら必ず技が決まるので反撃しよう。

反撃ポイント2

ゴードンは近づく場合、ジャンプを使うことが多い。早めに見切って、対空技だ。



技は例によってジャンプ小キック。早めの反撃を！

キヨクタダシイハメヘノミチ9

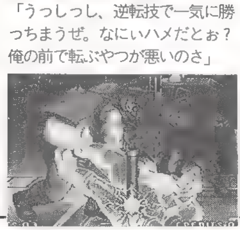
どうしても勝てない人へ

後半戦ではとてつもなく暴れてくるゴードン。どうしても勝てないならリセットして始めからプレイし、前半戦でゴードンが出てくるのを神様に祈ってみよう。

それが嫌だという人は、ゴードンの動きの遅さを利用して、リーチの長いキャラクターで小攻撃をペチペチと当てていくという方法もある。



「うっしっし、逆転技で一気に勝っちまうぜ。なにいハメだとぉ？俺の前で転ぶやつが悪いのさ」



ゴードンやイーグルを使用した場合、例の起き上がり投げを逆転技で行うと、100 %の確率で投げ返されずに投げることができる。そのためこの2キャラは、体力ゲージが赤く点滅している時に、一度相手を転ばせたら必ず決めよう。

SHISHIOH

VS CPU BATTLE



ついにたどりついた最終ステージ?

CPU基本パターン

獅子王は強い。とにかく必殺技の使い方が上手なのだ。近距離ではビーストブロー、中距離ではアースチョッパー、遠距離では特殊武器などを的確な間合いで出してくる。そのため、下手に攻撃をするわけにいかず防戦一方の戦いになりがち。どう攻略する?



近距離でのビーストブローは恐怖。下手にガードを解くと連続攻撃が待っている。



ナイトメアーを正確に出してこないだけマシ。これが完璧だったら手が出せない。

※要チェックポイント※

このステージにはラインがない。ライン移動はできるがすぐに手前に戻ってくることになってしまうので注意しよう。



攻撃の回避にはよいが、戻ってくる時に隙ができる。

攻略の糸口はココ

ただでさえも1ラインで戦わなければならず、本人に近づくのがとても難しい厄介な相手だ。そこでリーチの短いキャラクターは一度近づいてペースをつかむために、スタート時からちょっと離れた位置で飛びこもう。技はできるだけ出ている時間が長い小攻撃を選ぼう。あとはそこから、固めてハメる。失敗したら飛び込むところからやりなおすのだ。

反撃ポイント1

獅子王の技は反撃可能なスキはかなり少ない。素直に技をガードしてから飛び込もう。



飛びこむなら、技のガード後が一番確実だろう。

反撃ポイント2

獅子王がライン移動したら、当然戻りにスキができる。大足払いを重ねておこう。



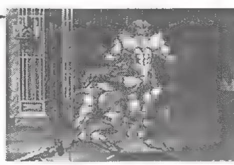
必ず当るというワケではないのが欠点だが。

キヨクタダシイハメヘノミチ10

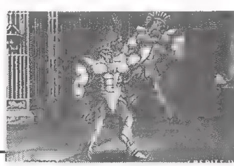
獅子王は非常に戦いにくい。簡単なパターンで獅子王を倒すには、確率は低いが右の投げハメを使うのがいい。ただし投げ返しに注意してボタンを連打しよう。

どうしても勝てない人へ

それ以外はやはり固めハメを使うしかない。獅子王と真・獅子王は動きも似ており、パターンを確立させておけばかなり楽に戦える。キャラごとのハメ方を考えよう。



大ジャンプライン攻撃で相手と座標を合わせ、仮の奥ラインから戻ってきたらCボタン連打で投げだ。



上記のとおり、このステージには上段のラインが存在しない。そこで、大ジャンプライン攻撃で相手と座標を合わせて、手前のラインに戻って来たところで相手を投げるというハメができる。ただし、確実には決まるわけではない。



VS CPU BATTLE

R.SHISHIOH

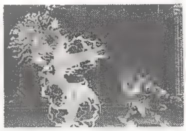
ついに登場、真の獅子を倒せ！

CPU基本パターン

基本的な行動パターンは影獅子王とほぼ同じ。だが、真・獅子王に追加された特殊体術のハンターキラーがやっかいな存在。これで、CPU獅子王の弱点であった中距離がカバーされて、より完璧な強さに仕上がってしまっているのだ。



ハンターキラーはガードしても反撃できるスキはないので素直にガードしよう。



特殊武器の追加技、サンダーゴッドブレスはジャンプで飛び越えることは難しい。

※要チェックポイント※

真・獅子王は他のキャラに比べ、投げの間合いが広く、ハンターキラーをガードしたあとに投げられるので要注意。



このハンターキラーをガードしたら気を付けよう。

攻略の糸口はココ

行動パターンが獅子王に似ているということは攻略の糸口も似たようなものである。基本的には中距離からのジャンプや大ジャンプライン攻撃で相手に近づきそこから、例の固めハメをするのがいい。ただし、獅子王と比べて中距離からの飛びこみは危険。相手の攻撃をガードしてから飛びこむようにすればある程度の危険は回避できるのでそこから固めるべし。

反撃ポイント1

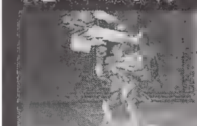
真・獅子王も獅子王同様、反撃のポイントは少ない。防戦時は投げに気をつけ、待とう。



技をガードして、ある程度離れてから反撃開始だ。

反撃ポイント2

相手に接近する方法の1つとして、大ジャンプラインアタックから近づいてみよう。

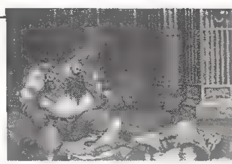


相手に追撃されることなく接近するように飛びこめ。

どうしても勝てない人へ

とにかく、この章の冒頭で説明している固めハメをマスターするのが最短の道。キャラが誰でもいいというなら、キャロルのナーティーボールを繰り返すという方法でもなんとかなる。あとはメモリーカードを買って、真・獅子王の前でセーブして繰り返し練習するのみ。タイミングを覚えさえすれば倒せるようになる。

キヨクタダシイハメヘノミチ11

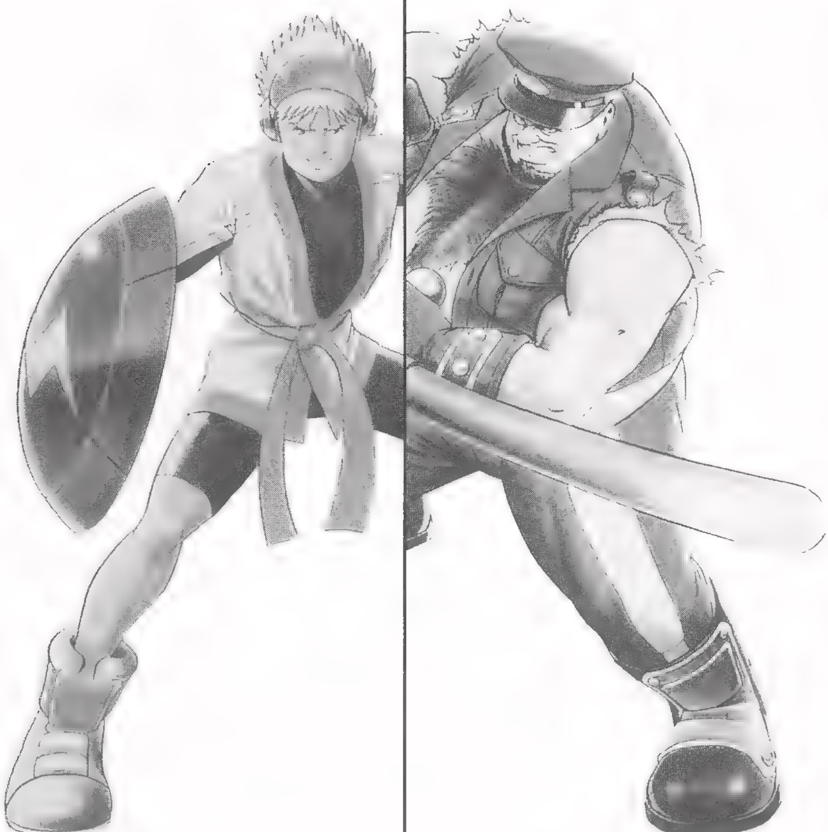


とにかく相手のリーチを無効化するように、接近するのが第一。そこから、ハメに入るのが基本だ。



真・獅子王に近づくには、スタート直後から離れてスキをうかがおう。真・獅子王は一度ハメると、あとは比較的簡単にハメ続けられる。連続でハメよう。もしラインアタックで逃げるようなら、戻る時にスキができるので転ばせればOK。

VS HUMAN TECHNIC 対人戦必勝攻略

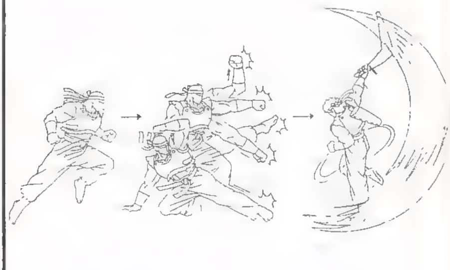


VS HUMAN TECHNIC

このゲームの主人公だけに、色々な意味でスタンダードな性能を持つハヤテ。拳に宿る"風雲拳"で最強を目指せ！

HAYATE





キャラクターの特徴

よくも悪くもスタンダードな性能

ハヤテは他のキャラクターと比較すると突出した特徴が見当たらない。裏を返せば「特に欠点がない」ともいえる。プレイヤーの技量が問われるキャラだ。



対戦格闘術1

常に接近戦を狙っていけ！

基本的にリーチがないので、接近戦からラッシュをかけつつ間合いが離れたら特殊体術／武器で手数を補う。接近戦では小パンチ／キックで相手を固め、間合いが離れそうになったら大足払いなどからキャンセルで特殊体術／武器を出していくのが基本。

風雲拳ですべてを撃ち砕け！



接近戦で頼れるのは小キック。一発入ったら目押しで大足払いにつなげ、ガードされたらキャンセル特殊技で補う。

対戦格闘術2

特殊攻撃は烈風殺と強烈斬を軸に

烈風殺はガード後に反撃が入ってしまうので、通常は大蹴りをガードさせた直後にバックジャンプから出すと効果的。ヒット後は大ダッシュから投げを狙おう。





同じ突進形の技を使うのなら、飛天昇王脚よりも強烈斬を優先しよう。技の途中で相手の攻撃に撃ち負けることが飛天～よりも少ないのだ。



ブーメランを出した状態での判定が強い。相手が投げた武器もハネ返すことができる。

対空・対ライン攻撃対策

近距離対空は立ち小キック

近距離で相手がジャンプ攻撃をしてきた場合は"立ち小キック"で返す。真上まで攻撃判定があり、一部のジャンプ武器攻撃以外につぶされることはないので、安心して使うことができる。スーパー以外のラインアタックにも有効（要タイミング）。



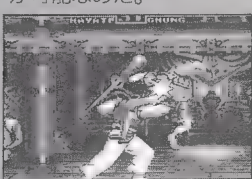
近距離からのジャンプ攻撃は、立ち小キックではぼ完璧に対応できる。撃墜後は、足払い／しゃがみ武器か投げを重ねる。

離れた間合いから跳んできた相手のジャンプ攻撃に対しては、しゃがみ武器攻撃が適している。ただし立ち小キック同様にジャンプ武器攻撃に対しては不利なので、後方ダッシュしてからの武器投げが無難。



いかにも対空に適した格好のしゃがみ武器攻撃だが、完璧に機能するワケではない。相手の動きをよく見て返し技を出そう。

上記2つの技は対空／対ラインアタックにおいて汎用性の高い迎撃技だが、確実性という点では"避け攻撃"に軍配が上がる。ヒット直後に相手が目の前に落ちるので投げが重ねやすく、反応が速ければスーパーライン攻撃すらも返すことが可能なのだ。

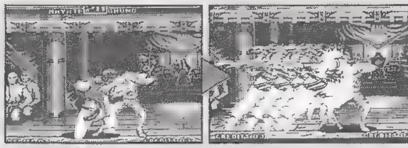


対空／対ラインアタックという点では、避け攻撃が最も安心して出せる返し技なので、常に出せるように心がけておこう。

連続攻撃指南

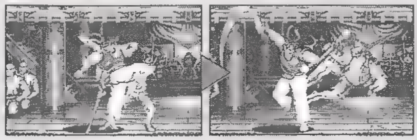
しゃがみ大パンチから特殊技に！

至近距離でのしゃがみ大パンチが、キャンセルで強烈斬／飛天昇王脚につなげられる。ライン攻撃に重ねて狙うのも効果的。



密着した状態でしゃがみ大パンチを出し、キャンセルで強烈斬／飛天昇王脚をつなぐ。対ラインでも使える連続技だ。

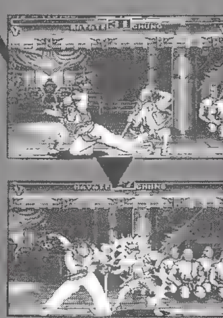
狙う機会は少ないが、近距離立ち大キック（二段）からの逆転技が連続技になる。



決まればかなりカッコいいのだが……。相手が気絶でもしていない限り、狙えるチャンスはまずないだろう。

逆転技の使い方

ハヤテの逆転技奥義！無双乱舞は、突進しつつ相手に攻撃する技なので、単体で狙ってもガードされるのがオチである。そこで、相手が反撃したくなるような状況……たとえば大足払いなどをガードさせた直後や、相手のジャンプ攻撃のガード直後に狙っていくと効果的である。

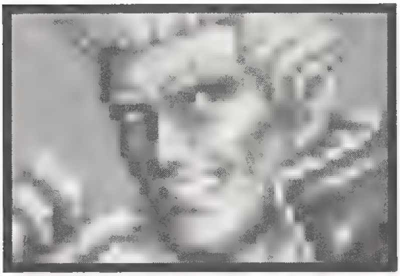


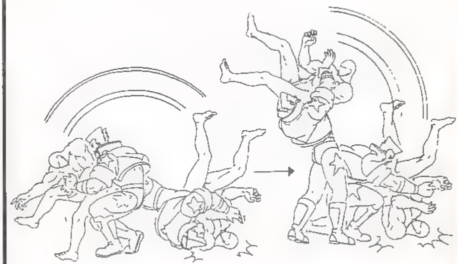
[illegible]

VS HUMAN TECHNIC

攻撃判定激強のアックスブームを軸に、リーチのある通常技をメインにした連携攻撃で一気に相手を葬り去れ！

EAGLE





小技／大技ともに充実してるぞ！

対戦格闘術1

使える小キックで押していく

イーグルの通常技は小／大ともに使いやすい。特に立ち小キックはリーチがあるので中距離での牽制技に最適。これでぺしぺしと押しながら大の武器攻撃や特殊技につなげるのが基本的なパターン。シメの技はアックスブームがおススメ。





立ち小キックは近／遠距離で技が変化する。目押しでぺしぺしと当て続けて相手の動きを封じるの。



判定激強のアックスブームでシメる！

キャラクターの特徴

イーグルの特徴は、その巨体を活かしたリーチの長いキック攻撃にある。必殺技は汎用性の高いもの、用途は限られるがハマれば強い技など、メリハリがきいているぞ。

対戦格闘術2

アメリカンスクリューとは？

やや後方にジャンプした状態から、ひねりを加えたドロップキックを行う技がアメリカンスクリュー。単に出しただけでは簡単に見切られてしまうので、武器投げを見せてから相手の反応を先読みする等、工夫して使ってみよう。



相手の反応でベストなのは飛び道具。先読みが決まれば、アメリカンスクリューが確実にヒットする。



アメリカンスクリューを出す場合、"小"を使ったほうがベター。"大"だとガード後に反撃が入ってしまう。

対空・対ライン攻撃対策

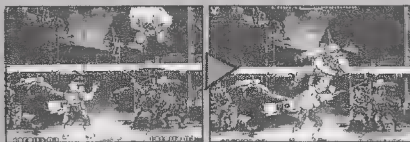
立ち大パンチが圧倒的に強い！

近／遠距離を問わず、相手のジャンプ攻撃は武器によるもの以外なら立ち大パンチでほぼ確実に返すことができる。

対ライン攻撃は、避け攻撃で返すのがベスト。相手が目前に倒れるので、投げを重ねやすいからだ。



通常時における対空攻撃は、立ち大パンチでOK。

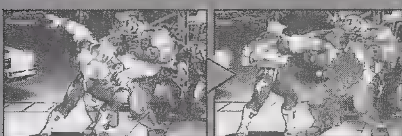


スーパーライン攻撃は出された瞬間に避けを出さないとツブされるがそれ以外は確認したあとでも十分間に合う。

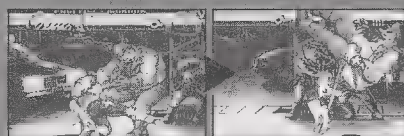
連続攻撃指南

武器キャンセルでシメる

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ（二段）→アックスブーム（近距離キャンセルなので武器攻撃がヒット）が狙いやすい。



最後のキャンセルアックスブームは、近距離武器投げ[illegible]になるので、必然的に武器攻撃が[illegible]のだ。



厳密には連続技ではないが、大足払いで相手を転倒させ起き上がりにイーグルスペシャルを重ねる方法も超有効。

転倒した相手にイーグルスペシャル！

対戦格闘術3

アックスブームの利用法

激強なアックスブームだが、スキはそれなりに大きい。単体での乱用は禁物。



近距離での単発は×。



遠距離立ち大キックの先っぽを当て、それをキャンセルしてアックスブームを出す。単純だが非常に有効な戦法。

アックスブームは、斧の攻撃判定が広い。しかも、相手の頭上を越えて戻ってきた斧にも攻撃判定があるのだ！



斧が相手の頭上を飛び越してしまっても、攻撃判定の存在する状態で相手の後方から戻ってくるのだ！

逆転技の使い方

逆転技イーグルスペシャルは間合いが非常に狭く、相手とほぼ密着した状態でないと入らない。通常時に相手と密着することは難しいため、転倒した相手の起き上がりに重ねて使ったほうが堅実。



絶対に〝投げ返し〟されないのがポイント。

VS HUMAN TECHNIC

GOZU



邪呀の掟は血の掟、鬼の掟、ヒュー。我らの掟を守るために、今日も相手を血の海に沈めるぜ、ゴーッパーッ。



キャラクターの特徴

最長のリーチを誇るツメで斬る!



しゃがみ武器(遠距離)は全通常技の中で最長のリーチを持っている。素晴らしい。

ゴズウは通常技のリーチがとても短い。だが、そのぶん武器であるカギツメのリーチはかなり長いのでこれを中心に使え。

対戦格闘術 1

接近か遠距離かのどちらかで戦え

極端な話、ゴズウ(メズウも)は接近して通常技で戦うか、かなり離れたツメで戦うかの2通りの戦いがメイン。それ以外は戦いにくいので間合いを調節すべし。



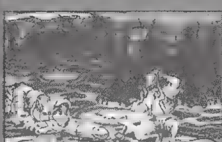
近距離では通常技や陽炎拳を使った戦いになる。



遠距離では豪炎弾やしゃがみ武器、武器投げなどを使おう。

対戦格闘術 2

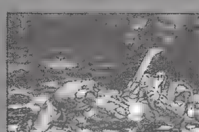
近距離では多彩な技を使いこなせ

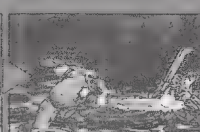


スライディングは技の中で[illegible]スキが大きいので、足の先を当てよう。

近距離では技の使い分けがカギとなる。通常技をメインに攻めていき、距離が離れたら、スライディングで間合いを詰めていくのが理想的な攻め。さらに、陽炎拳や昇天などを加え、相手の一瞬のスキを狙うようなバリエーションを持たせるのもよい。

そして通常技が届かないくらいの距離まで離れたら武器の出番。カギツメのリーチある攻撃で接近戦とは逆に、相手を寄せ付けないように適切な技を出していこう。





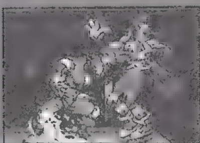
近距離から遠距離の[illegible]少しでも離れたら、近づくか、離すかの選択をしよう。

連続攻撃指南

リーチがない分苦労するぞ

基本的な連続技は少なく、決めにくいのが実状。まず第一に狙うことが多い連続技は何らかの通常攻撃から陽炎拳というもの。技を出したあとにボタンを連打するだけというお手軽連続技だ。

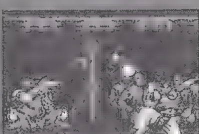
他にも、狙う機会は少ないが、しゃがみ小パンチ、しゃがみ大パンチとつなげてキャンセル武器殴りという三段攻撃がある。相手が気絶した時に密着して出すくらいしか使い道はないだろう。



[illegible]



[illegible]

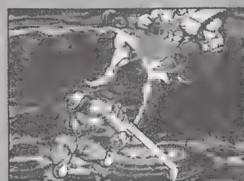


[illegible]

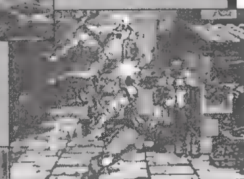
対空・対ライン攻撃対策

ここでもツメが役に立つ！

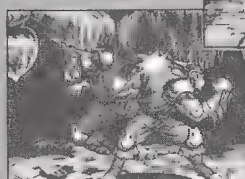
対空の技として、まずあげられるものとして立ち武器攻撃（遠）がある。他にも立ち大パンチ（近）や避け攻撃など、基本的なものが有効である。対ラインも同様の技が使えるが、問題はタイミングである。



立ち武器攻撃は近距離だと技が変わってしまう。もともと2回攻撃する強い技なので、早めに出してしまっても構わない。



なぜか、こんな技も対空・対ライン攻撃になる。さすがにスーパーラインアタックは返せない？



避け攻撃は本当に真上にいる相手にしか効果がない。できるだけ相手の攻撃を引きつけてから、出すように心がけよう。

ツメを使いこなしてこそ、真の暗殺者

対戦格闘術3

ゴズウの火炎術を極めよう

単体でもかなり利用価値のある、無道牛炎波。これは、相手の体力を削ることをメインにしていくべき。効果を上げるのなら、しゃがみ武器から出すのがいい。



しゃがみ武器からキャンセルで出すことも可能。ただしその場合はかなり早めにコマンドを入力しておかないと出ない。

逆転技の使い方

邪呀・乱撃掌は非常に出しにくい。それはコマンドのせいで、特に避け攻撃などはコマンドの性質上勝手に出ることが多い。それを解消するにはレバーの入力から、ほんの少し間を開けるとよい。



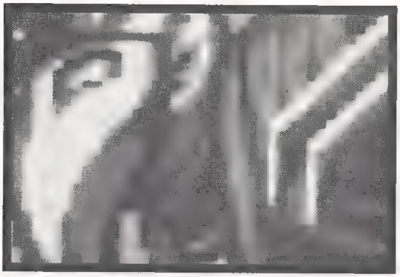
ほんの少しずいてからボタンの連打を開始せよ。

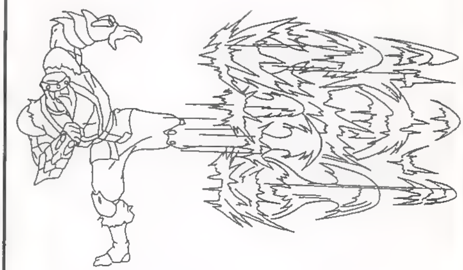
■VS HUMAN TECHNIC■
GOZU

VS HUMAN TECHNIC

邪呀の掟は血の掟、魂の掟、ヒュー。我らが兄弟、カズウの敵討ちのジャマをする輩らは水流忍術の餌食と化す！

MEZU



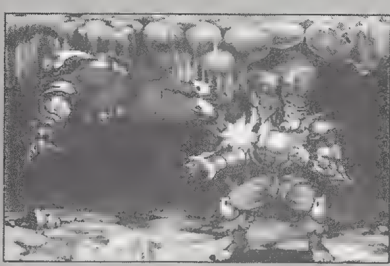


対戦格闘術 1

ゴズウとメズウの違いとは？

メズウもゴズウ同様の戦法を立てていくことになるのだが、まずゴズウとメズウではどこが違うのかを確認しておこう。

基本的には、ゴズウは攻撃力が高く、逆にメズウは防御力が高い。そして技については、一部の技がメズウのほうがリーチが長い。特殊体術では無道牛炎波に対しての無道水流波と、陽炎拳に対しての陽炎脚、轟天の動く軌道の違い等々。攻撃力は低いものの、リーチがあるぶん、戦いやすさではメズウのほうが上である。

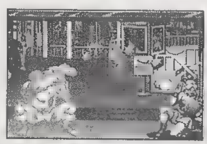


同じように見えるこの技も実は、メズウのほうがリーチが長い。攻撃力のなさは手数でカバーしよう。

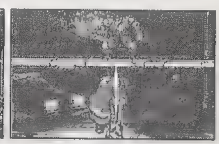
対戦格闘術 2

流氷弾と豪炎弾の活用法

この２つの技はゴズウとメズウ、唯一の特殊武器。使い方は、単発よりも何かの通常技にキャンセルをかけて使うということが望ましい。他にも別ラインにいる時は相手の動向を見て撃ってやろう。



技をキャンセルすると、技の出るスキが短くて役立つ。



別ラインから弾を撃って、すかさず横に移動すれば……。

対戦格闘術 3

特殊体術で差をつけろ



[illegible]

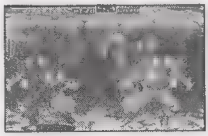


[illegible]

キャラクターの特徴

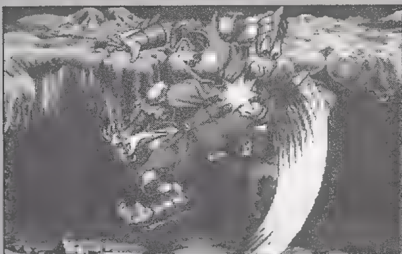
やっぱりゴズウと似ているのである

当然といえば当然かもしれないが、メズウはゴズウとかなり性能が近い。違うのは全体の攻撃力、防御力、特殊技、それと一部の技の判定という程度のわずかな変更点があるのみである。



同じ技を出したつもりでも、攻撃力と防御力の差がここで出る。

水流忍術で敵を巻き込むのだ！



落とすには早めに技を出さなければならない。だが、近距離の技や避け攻撃は逆に引きつけて出そう。

対空・対ライン攻撃対策

早めに対処するのが肝心

やはり、この部分もゴズウと重なる部分が多い。具体的には立ち武器（遠）や立ち大パンチ（頭突き）、避け攻撃、轟天などが相変わらず有効である。他にも、立ち大キック（近）も比較的強い部類に入る。ただし、どれも確実というものがないので、ガードしたほうが無難かもしれない。

轟天は技の性質上、対空等に使うのが望ましい。ただし、技が出てから攻撃判定が出るまでの時間が意外にあるのでかなり早めに出すことを心がけよう。そして無道水流波は、無道牛炎波のようにキャンセルをかけて使う。これはもしヒットしたら、起き上がりにもう一度重ねて、削りを狙ってから技を終わらせるようにしよう。

連続攻撃指南

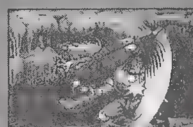
数少ない連続攻撃を使いこなそう

主な連続攻撃はゴズウのところであげたとおり。メズウはリーチが長いのでゴズウよりは連続技を入れやすいだろう。

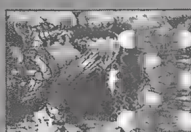
他にも、立ち大キックから逆転技という連続技が入る。



小キックから[illegible]簡単に出せるのでお手軽だ。



立ち大キックを[illegible]キャンセルして逆転技を[illegible]



いちおう連続になるが、特にこれといって利点はない。

逆転技の使い方

ボタンがBであるため、ゴズウよりは容易に出すことができる。邪牙・乱撃脚しかし技が出るまでの前振りがあるので相変わらずバレやすい。遠距離の対空等に使うのが有効な利用法といえよう。



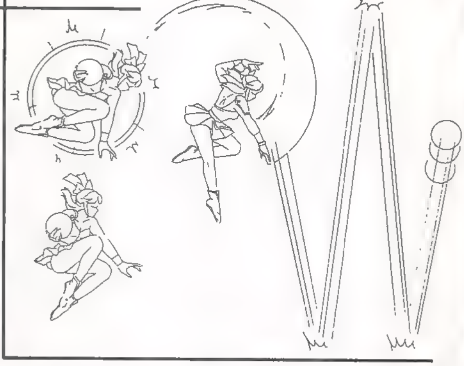
相手を落とすつもりで相当早めに出すべし。

VS HUMAN TECHNIC

華麗なるジムナス・アーツの格闘術はボールをメインに使い、相手が見とれるような攻めで翻弄させよう。

CAROL





対戦格闘術1
フトモモが美しい足技で攻めよ

キャロルの基本となる、足技はしゃがみを中心にリーチが長めの技が多い。近距離ではそれに特殊体術を、キャンセルで使っていくのが理想。スワンダイビングは必ず小で使い、スピニングトップは反撃を避けるため画面端で使うのはやめておこう。



長くて、キレイなアンヨのキャロルちゃん。この大足払いが長くて、早くて使えるんだなっー

対戦格闘術2
ジムナス・ボールを使いこなせ

足技以上に利用価値が高いのがこのボール。武器殴りから、特殊武器まで幅広く使える。基本は立ちかしゃがみの武器殴りから入り、そこからキャンセルをかけてレインボーアタックという連係が強力。近距離だとキャンセル武器殴りになるのも魅力である。ボールは武器投げとしても有効で、非常に使える武器なのだ。



立ち武器殴りは前に伸びるので、見た目より当てやすいぜ。



それをキャンセルしてのレインボーは強力だ。

対戦格闘術3
その他の攻撃バリエーション

このキャラクターは素早いので接近してからのコンビネーションが多彩にあることは前述のとおり。ジャンプ攻撃は特に特殊体術のドリームアングルを始め、特殊な技が揃っているので、そこからキック等のバリエーションを持たせるのもよい。



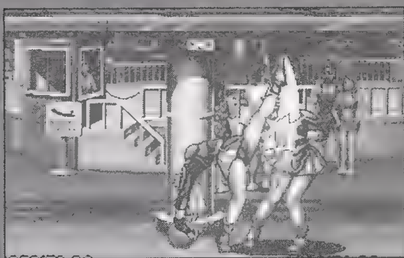


ジャンプ中の攻撃は通常技に加えて、敵の真上近くからのドリームアングルで相手を翻弄してやろう。

キャラクターの特徴

材質不明なボールが武器なのよ

このゲームの紅一点、キャロル。女性ならではの動きの早さと技の華麗さが魅力。肝心の戦闘はというと、技のリーチもそこそこ長くて便利。ボールも見た目の割には非常に使える。そして逆転技も全キャラクターで1、2を争うほどの高性能を持つ。合計してキャラクターの能力としてかなり高い性能を持っているので、総合的に使いやすいのである。



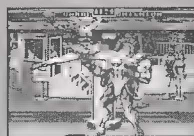
とても変な格好をしているのだが、攻撃は強力なものが多い。[illegible]

華麗なるボールさばきをとくと見よ

連続攻撃指南

お手軽で簡単な連続技よ

キャロルの連続技としては、ジャンプ大キックから小足払い、小スワンダイビングというものがある。威力もそこそこあるし、狙いどころも多いのでぜひマスターして欲しい。



まずはジャンプ大キックで飛び込んで攻撃しよう。



着地したらしゃがみ小キック。これをキャンセルして……。



いちおう連続で決まるが、別にこれといって効果はない。

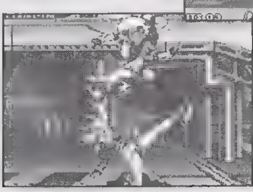
対空・対ライン攻撃対策

ボール様のおかげです

対空攻撃も、ボールを使ったもので有利に返すことができる。相手が飛んできたらしゃがみか立ちの武器殴りで返し、ラインアタックはしゃがみ武器攻撃で返そう。ただしスーパーラインアタックだけは返すのが難しいので、素直にガードをしよう。



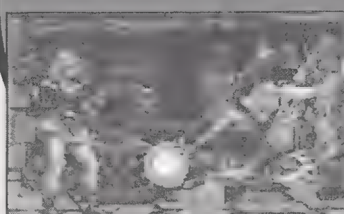
避け攻撃は攻撃位置が低いので、ラインアタックに対してはツライ部分が大きい。使用はできるだけひかえたほうがいいかも。



ボールは早めに出せば対空技としてかなり使える。他にもジャンプ小キックで落として、着地に技を重ねるという方法も。ちょっとツライかも知れないが、がんばろう。

逆転技の使い方

キャロルのナーティーボールはなんとガード不能な技である。そのため、キャロルは体力が減ったら、逃げまくってナーティーボールを出すことをオススメする。ただし友だちがいなくなっても知らんよ。



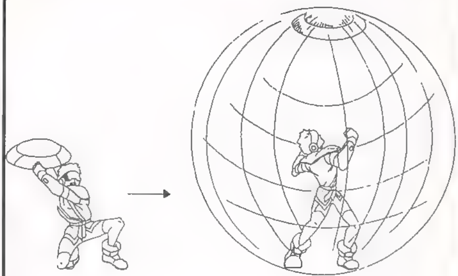
[illegible]

VS HUMAN TECHNIC

小柄な体格を機敏な動きで補う典型的なスピードファイター、ニコラ。自慢のパワーフリスビーで強豪を倒せ！

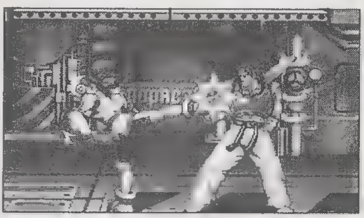
NICOLA





対戦格闘術1
止まらない流れの接近戦で勝負

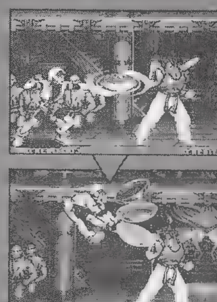
どうしてもリーチの短さがネックになるニコラ。中間距離では圧倒的にリーチ負けするので、遠距離立ち小キックが届く間合いを常にキープしよう。レバーを前に入れながらチクチク押すだけでも背の高いキャラには効果が高い。このキックから足払いなどのダウン攻撃につなぐのがセオリーだ。



相手が嫌がるまで小キックで押すのがポイント。ペースを握れ。

対戦格闘術2
武器投げからの連携を工夫しよう

地上で武器を投げ、相手がガードしている間にジャンプ、空中で武器を受け取りそのまま武器殴り。こんな風に武器投げからの変化で攻めるのも有効な戦法だ。



対戦格闘術3
遠距離ではフリスビーを活用する

相手に距離を離されそうならば自分から離れ、スプリットフォーを出す。この技は相手のガード時間が長いので、その間に接近しよう。



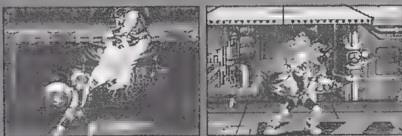
武器投げ後にバックジャンプして、武器が戻った瞬間に大フリスビードライブというのも面白い戦法。相手の意表をつけるぞ。



スプリットフォーは技の出が早い。跳ね返されてもダメージを受けない点も有利だ。

対空・対ライン攻撃対策

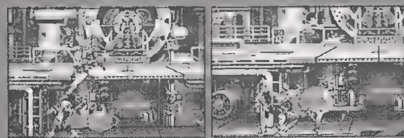
しゃがみ大パンチが信頼できるぞ



しゃがみ大パンチで落とし、相手の着地に[illegible]を重ねるのが常套手段。威力は低いが[illegible]信頼できる。

しゃがみ大パンチで全てのジャンプ攻撃を返すことが可能。タイミングを極めればスーパーラインアタックすら完璧に返せる。

相手が飛ぶか判断しにくい状況にはフライングソーサーが有効。技が出てしまえば最低で相討ちになるため、リスクが少ない。



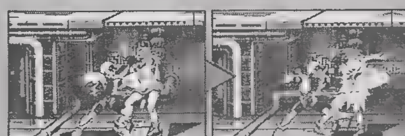
フライングソーサーは技の出は遅いが、出てしまえば大ダメージを受けても相[illegible]。対ライン攻撃[illegible]。

自分のペースに巻き込み相手を混乱させろ！

お手軽な連続技は、密着から大攻撃キャンセルの小フリスビードライブ。しかし威力がないので、できれば大攻撃キャンセル特殊武器（フライングソーサー）による武器殴り連続技を使いたい。慣れれば密着から小キック→小パンチ→大パンチ→武器殴りで大ダメージを与えることが可能。



フリスビードライブの大は連続で入らないため威力が低い。



近距離ではフライングソーサーが出せないため、コマンドを入力すると武器殴りになる。これを利用しない手はない。

キャラクターの特徴

徹底的な接近戦に活路を見いだす！

リーチの短さはスピードでカバー。間合いを離したがる相手には優秀な武器投げを駆使して遠距離戦を挑むのもいい。格好よく勝つなら接近戦をオススメする。



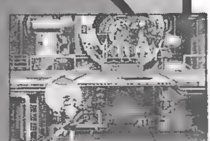
小回りを利かせて動き回り、武器殴りを多用してリーチを補う。メリハリをつけるために投げも使おう。

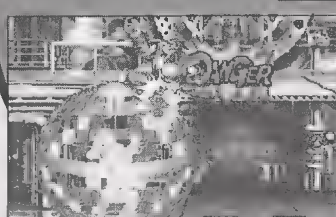
連続攻撃指南

キャンセル武器殴りが強力だ！

逆転技の使い方

ヘルレイザーはハリアタイプの逆転技。コマンド入力の時間を考えれば、対ライン攻撃の最終手段として使うのが理想だ。

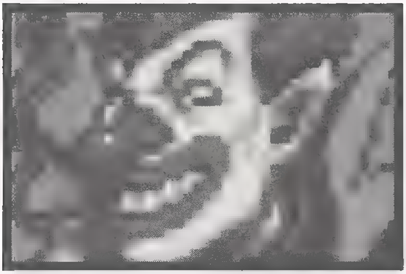




[illegible]には負けない。

VS HUMAN TECHNIC

JOKER



妖しい動きで相手を惑わせながら足払いで転ばせる。そして、投げる。卑怯な戦法がジョーカーにはよく似合う！





長い手足を最大限に利用する。しゃがみ大キックは[illegible]

対戦格闘術1

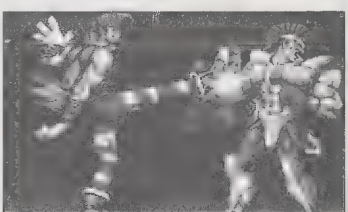
長い手足と奇妙な姿勢を活かせ

設定にもあるようにジョーカーは手足が長い。またしゃがみ大キックは姿勢が低く、相手の上段攻撃を避けながら転ばせるような闘い方が可能だ。特にリーチのないキャラ相手にはしゃがみ大キックを適当に出しているだけでも強い。立ち技では武器殴りが強く、小技をガードさせたあとなどに出すと思わぬタイミングのハンマーに当たってくれるだろう。ジャンプ攻撃も武器がベスト。武器投げを跳ね返せるのが強みだ。

キャラクターの特徴

顔・手・足、み〜んな妖しいです

どんなゲームにも必ずいる色物キャラ、それがジョーカーだ。格好も技も妖しいが決して弱いキャラではない。背が高いので小技で固められるとちょっと苦しいかも。



足が長いのでリーチ負けすることはない。でも、かなり妖しい。

対戦格闘術2

トランスポーターで攻める!?

トランスポーターは「逃げる」イメージがあるが、相手の目の前に出る⬇⬇＋Bは攻めに転じる場合に有効だ。特に武器投げを多用してくる相手には、タイミングを合わせて目の前に出現してやればスキだらけ。普段は別ラインに逃げる⬇⬇＋Aを使い、武器投げを誘うとなおよい。

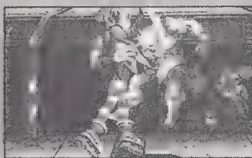
■VS HUMAN TECHNIC JOKER■

やることをやれば強い!……変だけど

対空・対ライン攻撃対策

間合いで技の使い分けが必要

背が高いのでジャンプ攻撃を回避しにくいが、キチンと反応すれば迎撃するのは難しくない。近距離ならば立ち大パンチ、遠距離ならば立ち大キックが最適だ。



武器殴りは威力が高いがタイミングが難しい。間合いが曖昧な場合やライン攻撃に対しては、早めの避け攻撃で確実に返していこう。



連続攻撃指南

慣れれば気絶まで一直線だ

大攻撃からショッキングトーイが連続技になるので、小攻撃→小攻撃→大攻撃→ショッキングトーイとつながる。対空技の着地際に重なれば気絶確定。



空中の相手を撃墜した後、しゃがみ小キックを重ねる。相手のガードを誘えれば、必ず当る。



小キックの後は小パンチをつなげる。若干早めにボタンを押すのがコツだ。





そして強パンチ。この手が見える前に次のコマンド入力を始めておくのが連続技のコツ。

最後はショッキングトーイで決める。対空技が大攻撃ならば、この時点で確実に相手が気絶する。難しいがやる価値はある。



相手が武器を投げるタイミングを計ってテレポート。



読みが当たれば相手はスキだらけ。読みが外れたら祈ってガードせよ。

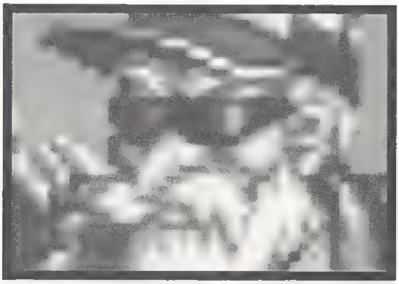
逆転技の使い方

グッドフェイスは技の出が遅く、中間距離でいきなり出すか先読みの対ライン攻撃ぐらいにしか使えない。当るほうが珍しいので、もし当ったら思いっっっきり笑ってあげよう。

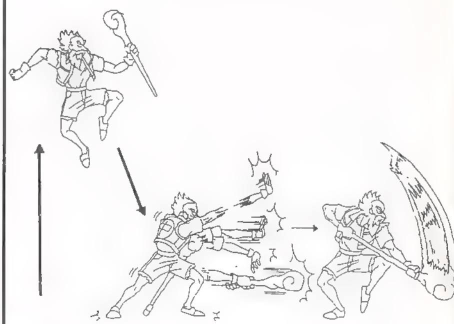


VS HUMAN TECHNIC

CHUNG

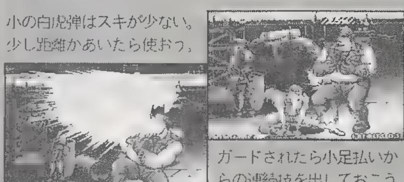


試合中に変身するという特殊なキャラチュン。残り体力が半分以下のときに足払い等で転倒すると変身するぞ。



対戦格闘術1

意外とスキがない小白虎弾を使え



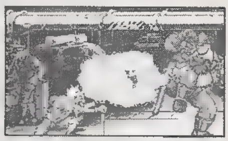
小の白虎弾はスキが少ない。少し距離があいたら使おう。

ガードされたら小足払いからの連続技を出しておこう。

特殊体術の1つ、白虎弾は突進系の技で小で出すとほとんどスキはない。出始めが少し弱いので、スタート時くらいの間合いから出すこと。ガードされても小足払いを出しておくと、当たってくれることが多い。

キャラクターの特徴

強力な特殊技をメインに闘う

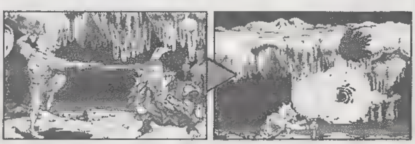


白虎弾や千手掌打、鶏々変化はどれも強い。特殊技をメインにガンガン攻めよう。

基本技はそれほど強くはないが、特殊技に強いものがそろっている。怒り状態になるとさらに技が増えて、ますます強力に。

対戦格闘術2

キャンセル鶏々変化で攻めろ！



リーチのある技をキャンセルして鶏々変化を出すと、相手が動いた瞬間によく当たる。ニワトリにしたら大紫炎竜だ。

怒り状態になると使えるようになる鶏々変化は、出るのが早く攻撃判定も大きいのでとても使える。リーチのある立ち武器殴りや大足払いにキャンセルをかけて出そう。

対戦格闘術3

使うと友だちなくすかも……

チュンステージで残り体力がある程度リードしたら、ステージ左上でひたすら防御すると、相手は特殊技で削るしか手がない。だけど、本当にやったら友だちなくすぞ。

キサマはニワトリになるのだ〜

対空・対ライン攻撃対策

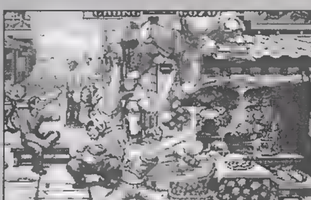
小パンチが強いんだけど……

対空・対ライン攻撃ということで、まず全キャラ共通の避け攻撃と武器殴りだが、結論を言うとチュンの避け攻撃および武器殴りはあまり対空に向いていない。

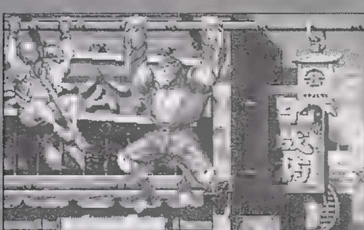
ではどの技がいいかというと、出しやすく強いのが近距離の立ち小パンチ。タイミングさえ間違わなければ、スーパーラインアタックすら返せる。問題は近距離、という点。特殊体術の千手掌打も強力だが、コマンドを確実に入力できないとダメだ。



近距離立ち小パンチがとても強いが、距離が遠いとダメ。



千手掌打も強い。素早く、確実に出せるかどうかが問題だ

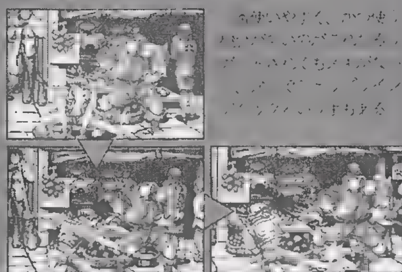


[illegible]

連続攻撃指南

チリも積もれば山となるってね

ジャンプキックが入ったあとに使える連続技が、すべてしゃがんだ状態で小キック→小パンチ→大キックというもの。1発あたりの威力はそれほどでもないが、確実に3発入れられれば結構痛いぞ。やはりしゃがみ状態で小キック→大パンチキャンセル武器殴りという連続技もあるが、紫炎竜でキャンセルするのはちょっと難しい。ジャンプ小キック→小足払い→しゃがみ大パンチ→キャンセル白虎弾というのもいい。



[illegible]

逆転技の使い方

残念だが、逆転技の仙人打破はイマイチ使えない。コマンドが入力しにくくバレやすく、おまけに出始めはスキだらけ。ただし、下降中は無敵なので、使うとしたら武器等で相手を固めておいてからだ。

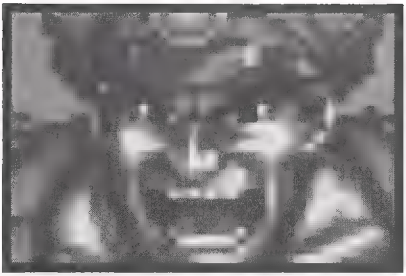


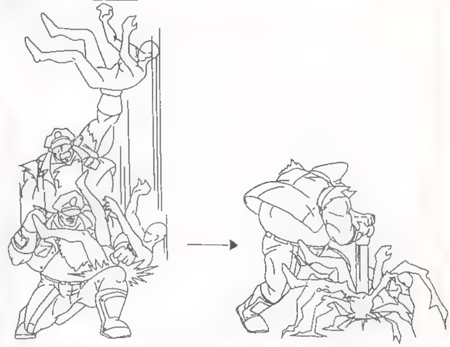
上昇してしまえばかなり強い。硬直も短いし。

VS HUMAN TECHNIC

GORDON

移動能力は劣るが、攻撃力はトップクラス。ガンガン攻撃して、相手を押し切る。とにかくパワーで勝負だ。

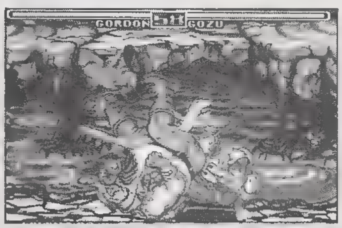




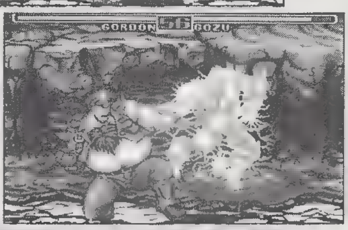
パワーで押し切る、それがゴードンだ！

対戦格闘術 1

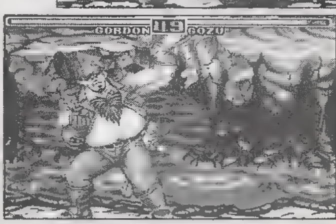
接近してからの攻撃バリエーション、しゃがみ大キックがカギだ



しゃがみ大キックで前進しつつ、次の攻撃を狙う。



相手が反撃してくるならキャンセル武器殴りが有効。



ガードを固めているようなら、投げにいくのも面白い。

近距離での闘いを得意とするゴードン。使える技はしゃがみの武器殴りだ。これであいてを転ばせたら、ダッシュで近づいて小足払い→しゃがみ大キックとつなぎ、ここからキャンセルで武器殴りやラウンチアッパー、相手がガードばかりしているようなら、意表をついて起き上りや大キック後に投げにいく。しゃがみ武器をガードされたら、さらにしゃがみ武器→キャンセルスパークボルト、というのもなかなか使える。

対戦格闘術 2

フリクションヒート・トラップ

フリクションヒートは技のあとのスキが非常に大きいが、このスキはキャンセルすることができる。そこで、わざとフリクションヒートをガードさせ、相手が動いたところをラウンチアッパー等で逆に攻撃しよう。

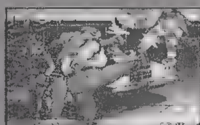
対空・対ライン攻撃講座

対空技？　好きなのを使って頂戴

ゴードンの対空、対ライン攻撃技は、立ち大キック(近、遠とも)、立ち武器殴り、避け攻撃、しゃがみ大キック、ラウンチアッパーと非常に多い。安定しているのが立ち大キックと避け攻撃。反応に自信があるのならラウンチアッパーがオススメ。使いやすい技を選ぼう。







ラウンチアッパーは威力が[illegible]が大きいのが[illegible]。立ち大キックは近距離でも遠距離でもかまわない。避け攻撃よりも強いが、出しやすいというのが[illegible]

キャラクターの特徴

パワーMAX. スピードMIN.

スピードを犠牲にして、残りのすべてを攻撃力につぎ込んだ。ゴードンとはそんなキャラだ。技のリーチ自体もそれほどなく、唯一しゃがみの武器殴りは出るスピード、リーチともに優れている。また、大足払いがないのも特徴の1つと言える。



しゃがみ大キックで相手を転ばせることができない





わざとスキを見せておいて、ラウンチアッパー等で反撃する。あまり多用しないのが相手を引っ掛けるコツだ

連続攻撃指南

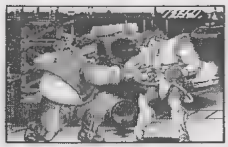
一撃必殺、超強力連続技だ！

一度決まれば体力ゲージの80%近くのダメージを与える連続技だ。ただし、体力ゲージが赤くなっていないとダメ。

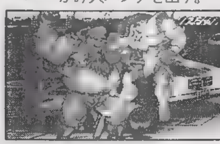
技の流れは小足払い→しゃがみ大パンチ→キャンセル小ラウンチアッパー→マッドポリスで、最後のマッドポリスは相手の起き上がりにタイミングよくコマンドを入れれば相手は逃げることができない。逆転技なので投げ返しもされないぞ。



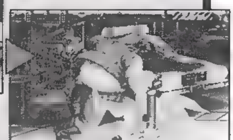
▼ゴードン恐怖の連続技、まずは小足払いから。



▼次にタイミングよくしゃがみ大パンチを出す。



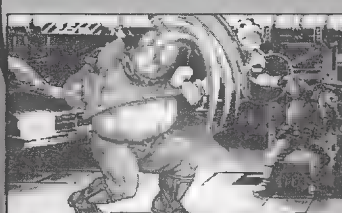
大パンチにキャンセルをかけて小ラウンチアッパー。



最後は相手の起き上がりを狙ってマッドポリスだ。

逆転技の使い方

マッドポリスは投げ技なので一見使いにくそうだが、このゲームは投げ以外で相手を転倒させた場合、起き上りをいきなり投げることができる。これを使えば、決めるチャンスなんていくらでもあるぞ。



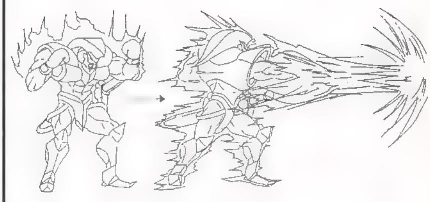
小ラウンチアッパーのあとは絶好のチャンスへ。

VS HUMAN TECHNIC

最強の剣士（の影）にふさわしい強さを身につけるため、日々努力して誰にも負けないようにしよう。

SHISHIOH





物理的には最強の力を持つ……ハズ

キャラクターの特徴

通常技は全キャラ屈指のリーチだ

このキャラクターは基本の10人の中では通常技において、最長のリーチを持つ。さらに特殊技も使いやすいので、体が大きい点をのぞけば実に楽に戦える。



ビーストブローで一発を狙え

実をいうと、ビーストブローは一発決まれば、コンビネーションが入ってしまうという、よく考えるとちょっとひどい技である。それを利用し、敵を固めた状態からいきなり出したり、連続で出すなど、相手がガードを解いた一瞬を狙う使い方をすればよい。ちなみに強さは小（Aボタン）で使おう。出しやすいし、相手の起き上がりを投げることもできるので一石二鳥だ。

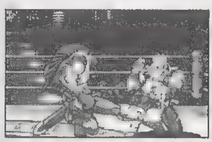
対戦格闘術 2

対戦格闘術 1

足クセの悪い獅子王を目指せ

獅子王の蹴りは異常に長い。これを使いこなすのがまず第一歩。近距離では小足払いや大足払いをメインに、下段を固めよう。

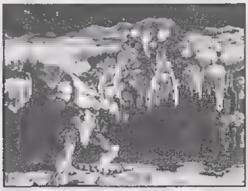
少々離れた位置になったら、今度は立ち大キック。相手の出掛かりを潰すような形に繰り出すのが望ましい。




ジャンプ直後には足払い等で固めて、相手の動きを封じる。立ち大キックはギリギリ届くか届かないかの場所で出そう。




見た目はただのジャブなのだが、これがヒットすれば強力な連続技になるので、かなり魅力。とにかく出しまくって相手を固めてしまうのが手っ取り早い方法！



ナイトメアーは相手が攻撃さえしてくれればすべてつかむことができる。相手が警戒して技を出さない時には注意すること。

対空・対ライン攻撃

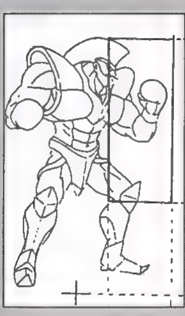
体が大きいので苦労は必至

とにかく獅子王は体が大きいので、対空等についてはかなり苦労するだろう。ベストなのはナイトメアー。当然上方から飛んでくるものはすべてキャッチして投げることができる。だが、その他となると避け攻撃や、しゃがみ武器などかなり技が限られてしまう。逆に対空については、相手が飛んだことを確認したら、こちらも飛んで小キックで迎撃するのがいいだろう。対ライン攻撃は素直にガードをしたほうが無難。

対戦格闘術3

究極兵器ナイトメアーを駆使

ナイトメアーは中段以上の攻撃をつかんでしまうという究極の兵器なのだが、コマンド入力から受け判定が出るまでに時間が掛かるのが難点。しっかりとつかむには、早めに出さないといけない。ただし、受けモーションだけは完全に無敵だぞ。



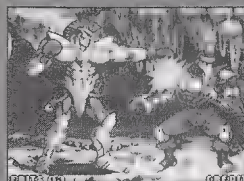


ナイトメアーは飛び道具以外の攻撃であれば、すべての技をつかむ。これはチュンの怒り中でも同様のこと。左はナイトメアー中の受け判定だ。一部の足払いも取れるのだ。

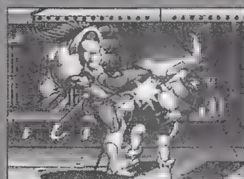
連続攻撃指南

豊富な連続技のどれを使おうかな？

基本的に小から大の通常技が入るのは当たり前。特殊技を組み合わせると、立ち小キックからのビーストブロー（タイミング遅目）がいい。特殊なものでは、立ち大キック（近）からの逆転技も連続で入るぞ。



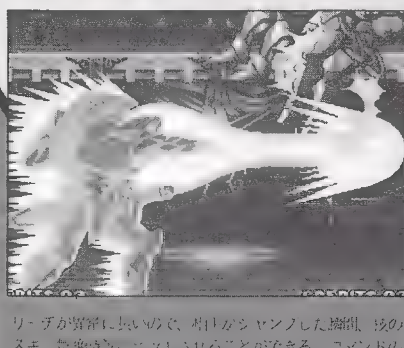
立ち小キックからのビーストブローは出すタイミングが微妙。キャンセルをかけないような出し方をしないと連続技とはならないから要注意する。



立ち強キックから逆転技のみのオリジナル。獅子王でしか入らない連続技なのだ。ただ、狙いどころはあまりない。

逆転技の使い方

キングストレートはコマンドが複雑なので、普通に出そうとしても時間がかかってしまう。だがコマンドさえ入れてしまうと出るのは早い。狙いどころは多々あるが、確実には決めにくい。



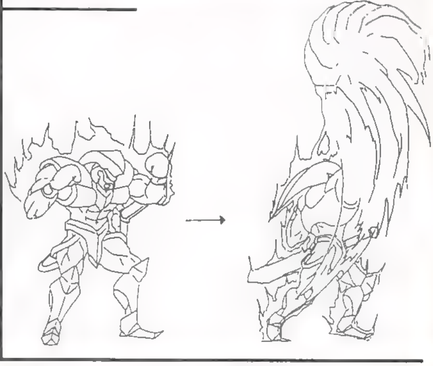
リーチが非常に長いので、相手がジャンプした瞬間、技のスキ、気絶時などにヒットさせることができる。コマンドの入力を早くして確実に出せるようにしたいところ。

VS HUMAN TECNIC

R . SHISHIOH



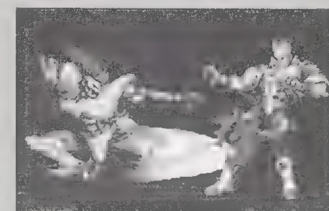
対戦でしか使うことができないボーナスキャラ。最強の剣士の名に恥じないように負けることは許されないのだ。



対戦格闘術 1

ハンターキラーで敵を狩るべし

ハンターキラーは、簡単に言うとビーストブローをさらに強くした技。初めの蹴りさえ決まればよく、それも攻撃判定が常に出て、なおかつガードされてもスキが少ない。そこで使い方としては、中遠距離からいきなり出すか、大足払いや立ち大キックなどからキャンセルをかけて使うのが理想。ガードされても、相手の近距離に位置することになるのでその後も容易に攻められる。

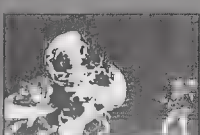


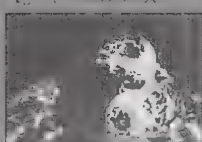
相手が遠距離からジャンプしてきたときの対空技としても有効。とにかく当てろ。

対戦格闘術 2

特殊武器攻撃でゴリゴリ押せ

そして特殊武器は、サイレントストームとサンダーゴッドブレスをメインに使う。とくに後者は3本の剣が並んで飛ぶので、ジャンプで回避することは不可能。さらに真・獅子王ステージならライン移動して逃げても戻ってくるところに技が決まるので問題ない。となると相手側は武器殴りで返す以外はなくなってしまう。これにサイレントストームを混ぜ、相手を効果的に固めるような攻めができるのが真・獅子王の強み。中距離や遠距離でも強さを誇るのだ。





対戦格闘術 3

ダッシュで間合いを調整せよ

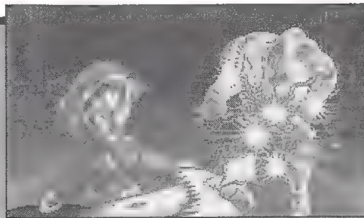
ダッシュ中は特殊技のコマンド入力で、キャンセルが可能。これを使いビーストブローやハンターキラーを出せば、異常なまでに間合いを詰めることが可能なのだ。

■VS HUMAN TECNIC■ R.SHISHIOH

最強の獅子・ついに対戦に乱入

キャラクターの特徴

すべての数値において最強の男



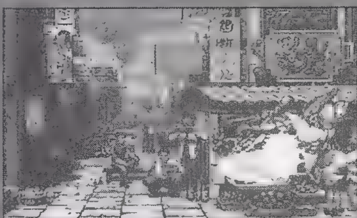
大攻撃の一部は雷をまとい、リーチが長くなっている。

真・獅子王というキャラはプレイヤーが使える獅子王にいくつかの技を加え、攻撃力、移動能力を大幅にアップさせた究極の闘士。それゆえ、他のキャラと比べ、群を抜いて使いやすいのだ。

対空・対ライン攻撃対策

獅子王同様、苦労します

これについては獅子王と同じように、体か大きいのでかなり返しにくい。真・獅子王ならダッシュで逃げて、キャンセルでハンターキラーを出すのも1つの手段だ。



ジャンプ攻撃をダッシュでくぐって、すぐにハンターキラーを決めよう。

連続攻撃指南

なぜか獅子王より決めにくい

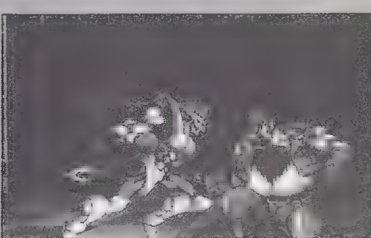
獅子王の連続技には、真・獅子王でも使えるものがほとんどない。それゆえ真・獅子王のみの連続技がかなり多くある。通常技での連続技は豊富だが、特殊攻撃を使ったものでは立ち大キック（近）を2発当ててから、かなり早めのキャンセルでハンターキラーを決める連続技がオススメだ。







立ち大キック（近）を当ててから即ハンターキラーを入力。すると変な形で連続技が入る。逆にキャンセルを遅らせるとビーストブローが決まる。どちらも威力が大きい。



相手のほんの少しのスキを逃さないように大ダッシュで近づけ。

逆転技の使い方

キングストレートは獅子王と同じ。キングアッパーはストレートよりも出るのが早いので、対空や対ラインに早めに置いておくという、利用価値がある。あとはコマンドを早く、正確に入力すること。

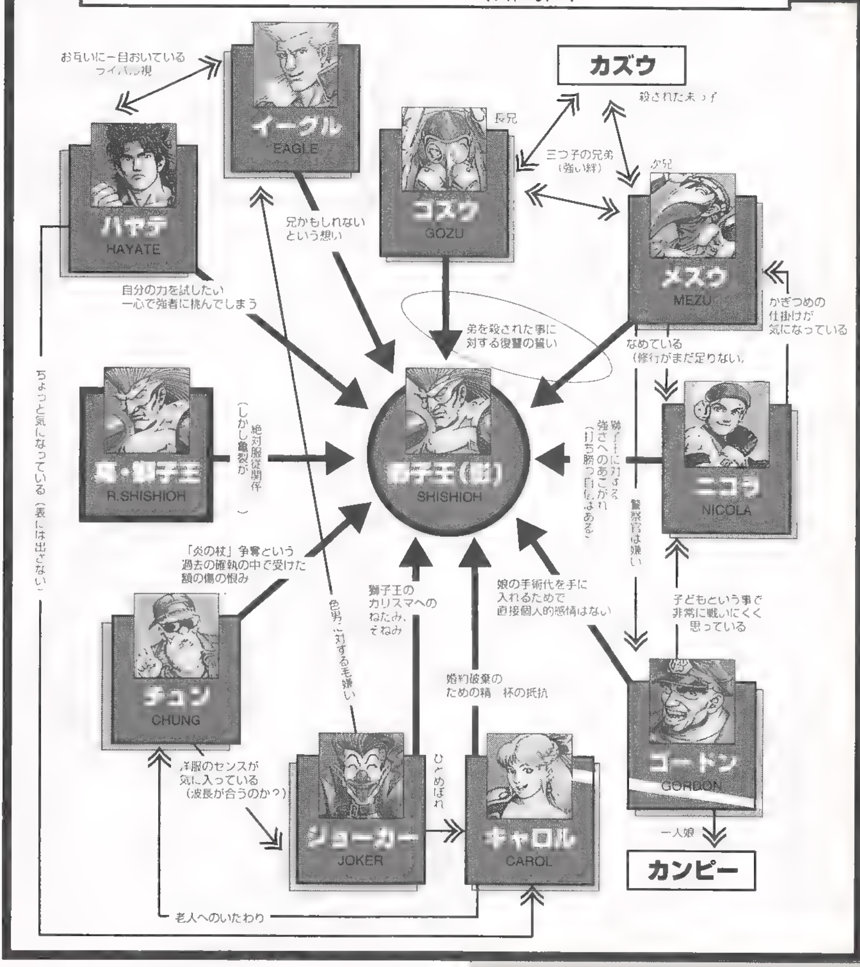


見た目のとおりかなり対空向きの技である。

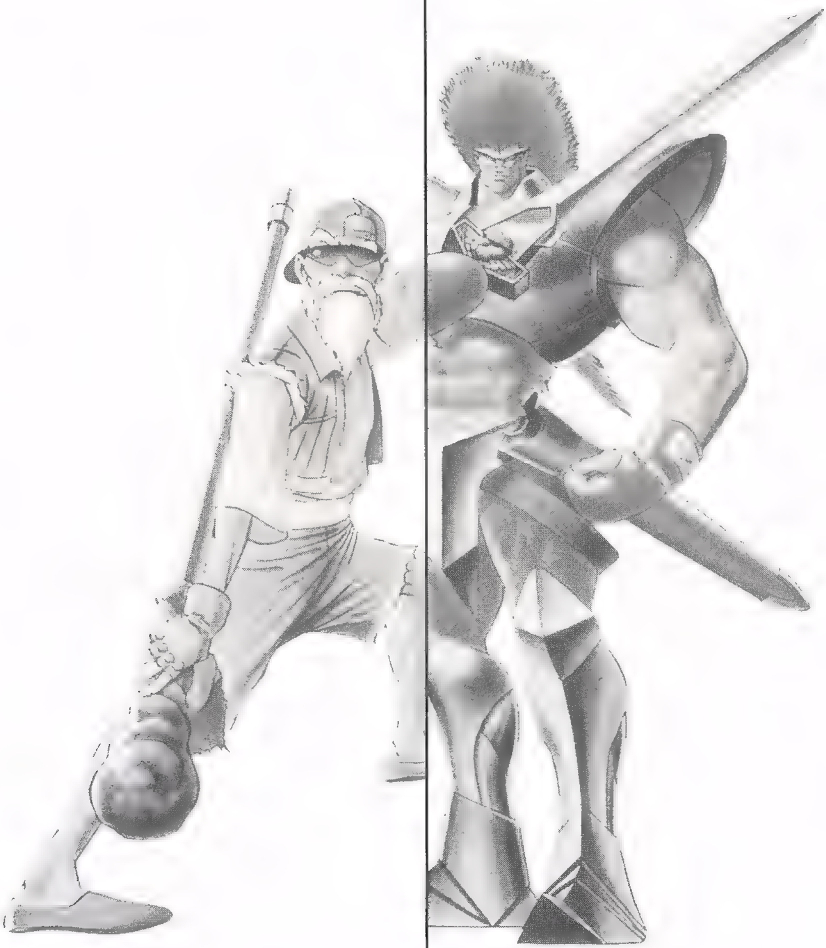
COLUMN

FUUNMOKUSHIROKU

キャラクター相関図



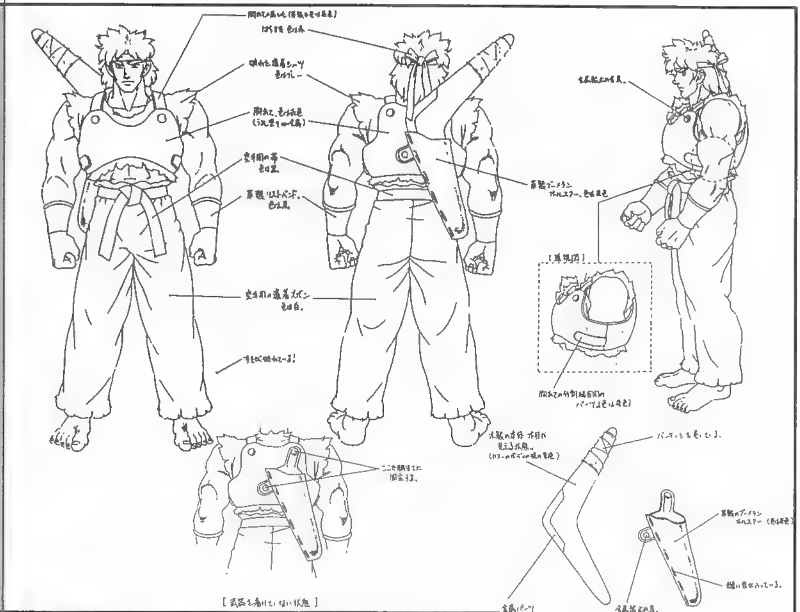
DATA1 設定資料集



HAYATE 設定資料

立ちポーズと防具が「藤堂○白」にクリソツと評判の（？）ハヤテの設定資料を大公開！

キャラクターラフ（三面図）＆武器設定



エンディングコンテ

道場主である父に諭され再び修行の旅に出るハヤテ。弟子のぞんざいな姿がイカス。





キャラクターボイス

気合入りすぎてるハヤテのボイス。やはりエンディングでも叫ぶ。

VOICE担当
林　健一

ステージ10 終了後	うおおおーっ 俺がいちばんだぁーっ
ステージ11 終了後	今度こそ俺の勝ちだなっ よっしゃあっ

勝利メッセージ

風雲拳の無敵を信じるハヤテ。その心意気は、勝利メッセージにも表れているぞ。

ノーマル勝利

もっと修行しなっ！
俺と戦うには早すぎるぜっ！

圧勝

見たか！　俺の風雲拳を！
おまえ程度じゃ相手にならんぜ

辛勝

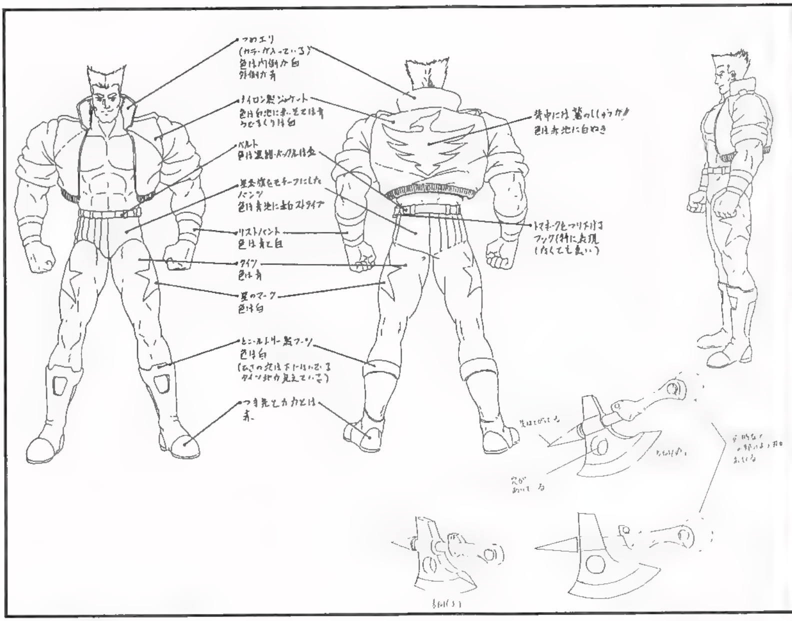
なかなか楽しかったぜっ！
もっとも風雲拳は無敵だがな

■DATA1■ HAYATE

EAGLE 設定資料

星条旗をあしらったコスチュームが印象的なイーグル。それにしても、レスラーに斧という組み合わせは…

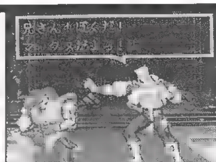
キャラクターラフ（三面図）＆武器設定



エンディングコンテ

獅子王を兄と呼ぶイーグル。右の画面写真は結構マジだが、左のコンテは……。





勝利メッセージ

イーグルの勝利メッセージは、いかにもアメリカンヒーロー的な言い回しだ。

ノーマル勝利
そんな攻撃では 私のアックスには勝てないよ

圧勝
悪いが負けられないんだ なぜなら私はヒーローだからさ

辛勝
ベリーグッド！ いい練習になったよ

キャラクターボイス

なんとも思わせぶりなイーグルのボイス。やはり獅子王は……？

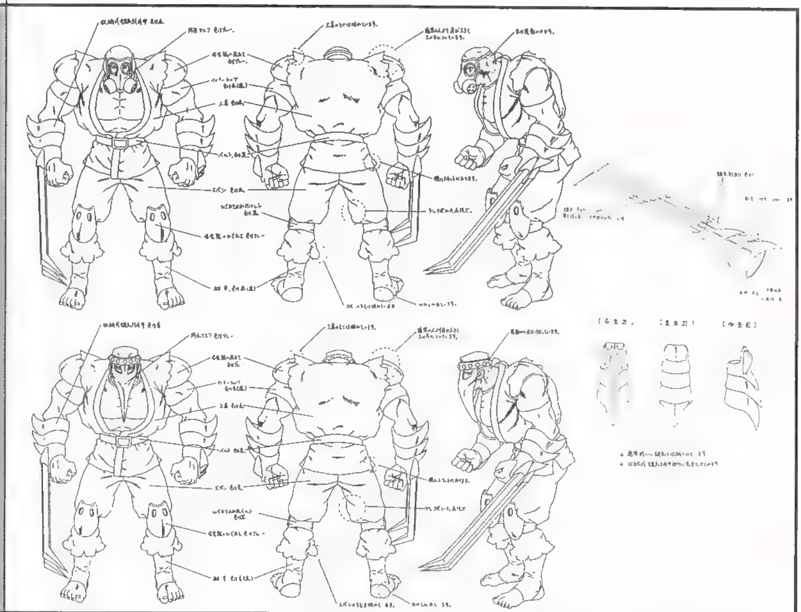
VOICE担当
辰巳　邦彦

ステージ10 終了後	なんだこれは・・ これは兄ではないっ！
ステージ11 終了後	あなたは・・ やはりあなたはっ！

GOZU & MEZU 設定資料

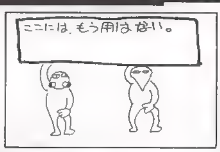
ゴズウ＆メズウの設定はほぼ同じ。それ以外は別々に用意されている。メズウエンディングはＰ16を見よ。

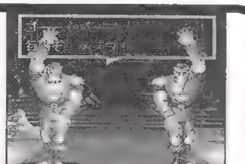
キャラクターラフ（三面図）＆武器設定



エンディングコンテ

特別にコメントする必要はないだろう。ただ見て笑ってくれればよろし。





キャラクターボイス

上がゴズウ、下がメズウのセリフだ。ボイス担当は同じ人。

VOICE担当
林　健一

ステージ10終了後	わが血のうらみい ここにはらせしヒューッ
	わが血のうらみい ここにはらせひヒューッ
ステージ11終了後	おとうとたちよ・・ これでかえれるぞヒューッ
	カズウよぉ おわったぜぇへへへ・・

勝利メッセージ

ボイスと同様に上がゴズウ、下がメズウ。ボイスや勝利メッセージにも独特の雰囲気が。

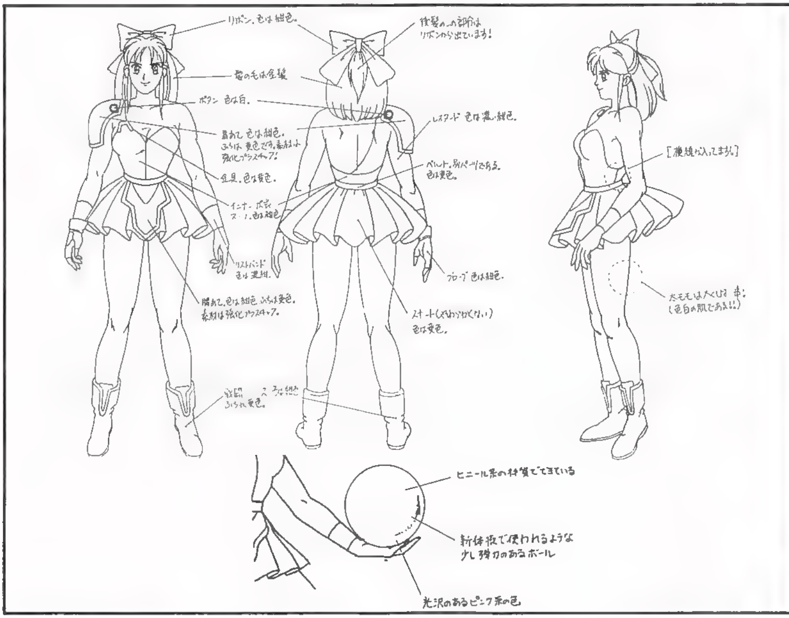
ノーマル勝利
バカな奴だぁ　わざわざ 殺られに来るたぁよぉ
ケッ！　ヤワな奴だぜぇ 少しはマシかと思ったのによぉ
圧勝
チッ！　もう終わりかよぉー ちったぁ楽しませてくれよぉー
俺の術 見えたかぁー？ ヘヘッ もう見えねぇだろうがよぉー
辛勝
手っとり早く殺っちまったら おもしろくねぇからよぉー
ケッ！　てまどっちまったぁ 俺としたことがよぉー　ヘヘッ

■DATA1■ GOZU&MEZU

C A R O L
設 定 資 料

「風雲黙示録」の紅一点、キャロル。ヒロインらしく設定資料も豊富だ。それらはＰ144のコラムで紹介しているぞ。

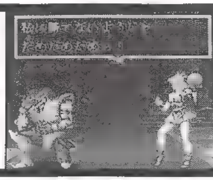
キャラクターラフ（三面図）&武器設定



エンディングコンテ

キャロルのぞんざい感もタダモノではないが横の獅子王もいい味を出してるよなぁ。





キャラクターボイス

やはり出てきた「お仕置き」なる言葉。でも「月～」とは無関係。

VOICE担当
大島　榎奈

ステージ10終了後	乙女心を乱す奴は、このボールでお仕置きするの
ステージ11終了後	うっそーっやっつけちゃった これで私は自由なのね

勝利メッセージ

格闘なんぞしてるワリに、キャロルの性格はタカビーではないらしい。

ノーマル勝利

私の勝ちねっ！
女を甘く見た報いよ！

圧勝

どう？　思い知った？　私の実力
本気を出せば楽勝よっ♡

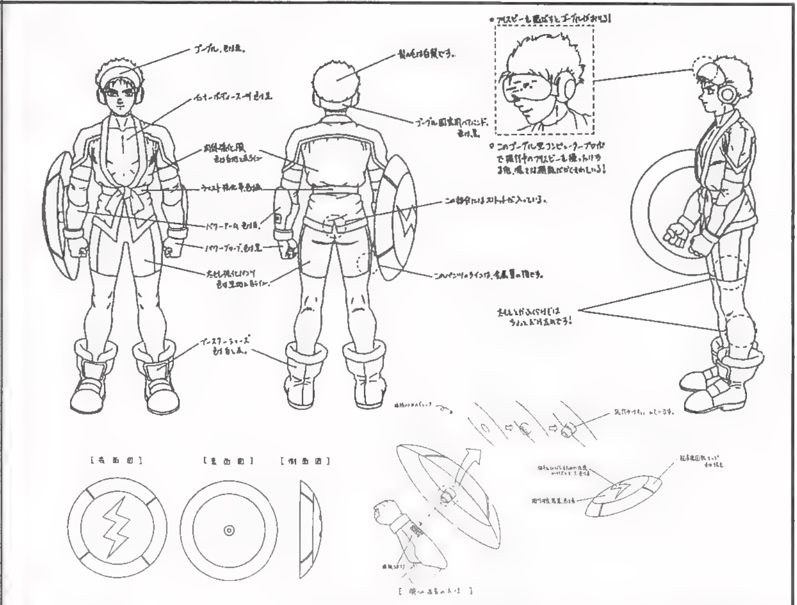
辛勝

イヤーン♡あぶなかったー
もっと練習しなくっちゃ

NICOLA 設定資料

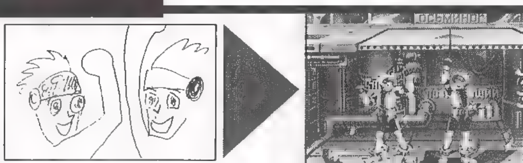
実はかなりディティールの細かいニコラの武器。単なる円盤だと思っていたら大間違いなのだ。

キャラクターラフ（三面図）&武器設定



エンディングコンテ

実は、色違いの２Ｐは「兄」だったらしいことがエンディングで判明。双子なのか？



キャラクターボイス

IQは高くても、ボイスはあくまでも子供っぽい感じだね。

VOICE担当
大島　榎奈

ステージ10終了後	おいらのパワーには やっぱりかなわなかったね
ステージ11終了後	あんたも強いけど・・ レベルがちがうんじゃない?

勝利メッセージ

「天才」を自称するのはいいけど、調子が悪いのをピーマンのせいにするのは……。

ノーマル勝利
このフリスビーすごいでしょ？
やっぱ　おいらは天才だね！

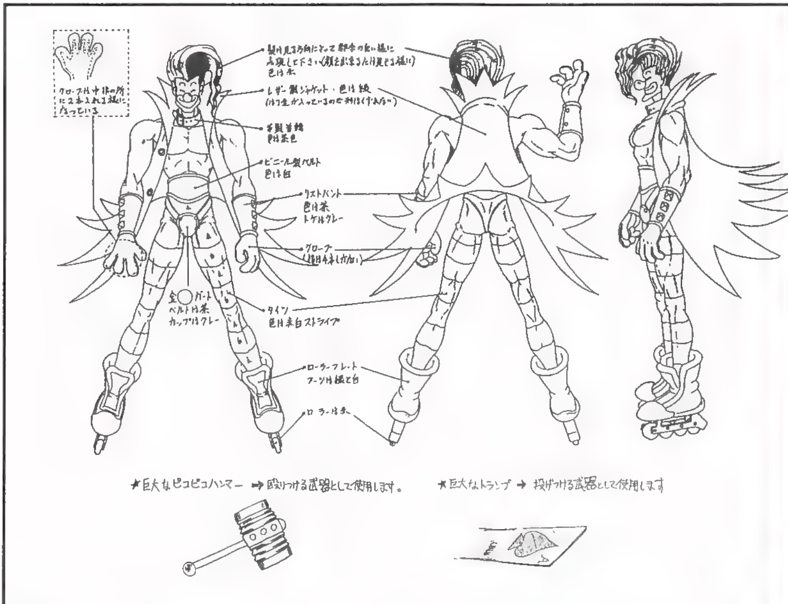
圧勝
なんかあっさり勝っちゃった
つまんないのぉ

辛勝
今日は調子が悪いんだ
ピーマン食べちゃったからね！

JOKER 設定資料

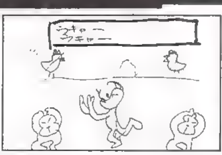
怪しいピエロ「ジョーカー」の設定資料だよーん。しっかりと両目をおっぴろげて見るんだぷぅーっ！

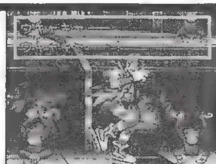
キャラクターラフ（三面図）＆武器設定



エンディングコンテ

サルと一緒に勝利を喜ぶジョーカー。上段のニワトリは、結局ボツになったらしい。





勝利メッセージ

ジョーカーの勝利メッセージの基本は「〜だよーん」と、「〜ぷぅー」。かなりヘン。

ノーマル勝利
タネもしかけもあるんだよーん おめぇにゃ　わかんねぇだろー

圧勝
ぽっぷり　ぷうーっ！ 今日はノリノリだよぉーん！

辛勝
おしかったよぉーん！　でも 負けてやらねぇよぉーん！

キャラクターボイス

各種勝利メッセージに比べると、ボイスはわりと普通っぽい。

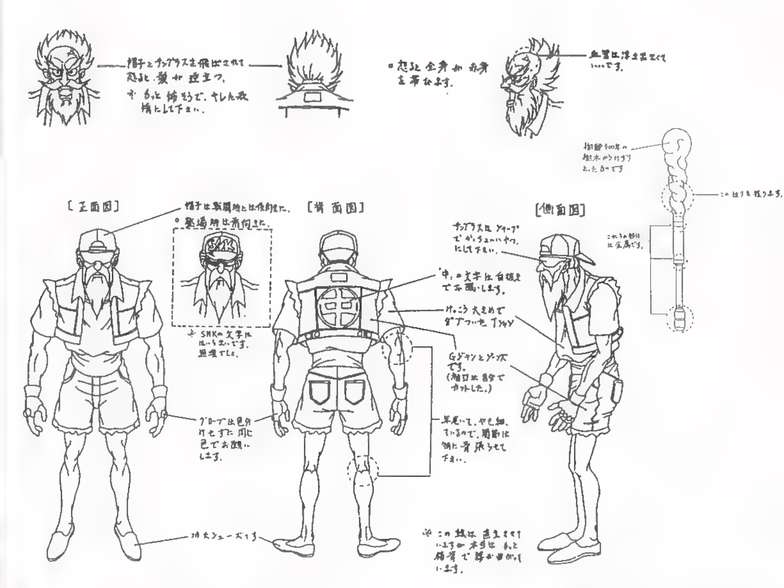
VOICE担当
古久保　武志

ステージ10終了後	くくくく・・・ 獅子王なんて名前だけだなっ
ステージ11終了後	ひょーほほほへーっ！ 一番はこのジョーカーさまだっ

CHUNG 設定資料

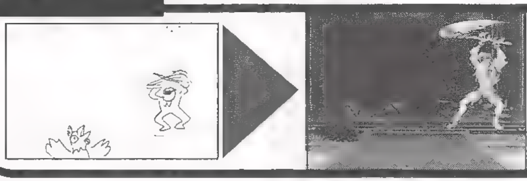
なにやら因縁めいた帽子が物議をかもしているチュン。……う～ん、やっぱり「テ○ー」のと似てるよねぇ？

キャラクターラフ（三面図）＆武器設定



エンディングコンテ

真・獅子王をニワトリに変え去ってゆくチュン。その後の獅子王の運命やいかに!?



キャラクターボイス

さすが仙人。老いてなお盛んな様子はボイスからも伝わってくる。

VOICE担当
丹羽　文雄

ステージ10終了後	ほっほほ　すっとしたわい 獅子王なにするものぞ！ぢゃ
ステージ11終了後	勝負あったようぢゃな さて帰ろうかの

勝利メッセージ

どんなに元気な老人でも、やはり口調は「～ぢゃ」となってしまうようだ。

ノーマル勝利
ほっほっほっ　どうぢゃわしの杖は　これが伝説の炎の杖ぢゃ

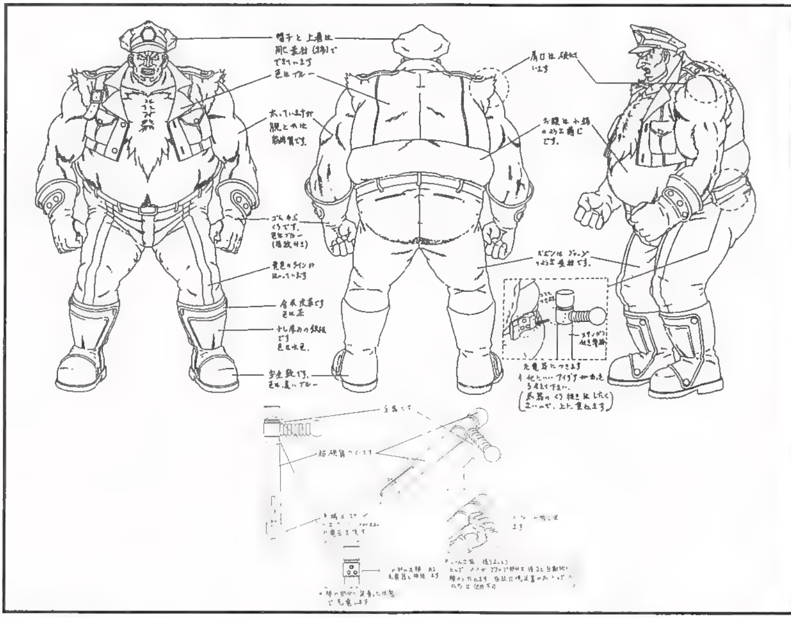
圧勝
うぬぼれが　ちっとばかしすぎた様ぢゃ　もっと精進せい

辛勝
若いもんにはまだまだ負けん気合いぢゃ気合いが足りんよ!

GORDON 設定資料

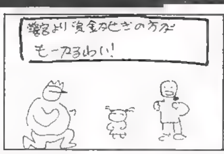
最愛の娘のために、体を張って戦うゴードンパパの設定資料。設定を見ると、警棒がちょっと普通じゃないような？

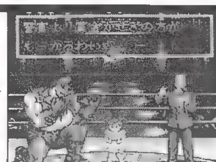
キャラクターラフ（三面図）&武器設定



エンディングコンテ

娘のために参加した「獣神武闘会」は、ゴードンの職業意識をも変えてしまった!?





キャラクターボイス

ボイスから「勝利＝賞金」というゴードンの安直な思考が……。

VOICE担当
東　尚徳

ステージ10終了後	ぐわっはっはっはーっ これで賞金はわしのもんだな
ステージ11終了後	うおおーっ こんどこそわしの勝ちだなーっ

勝利メッセージ

体型と戦法が豪快なゴードン。それだけに、勝利メッセージも結構アバウトな感じ。

ノーマル勝利
どうだぁ！　シビレて目から火花が飛んだだろう

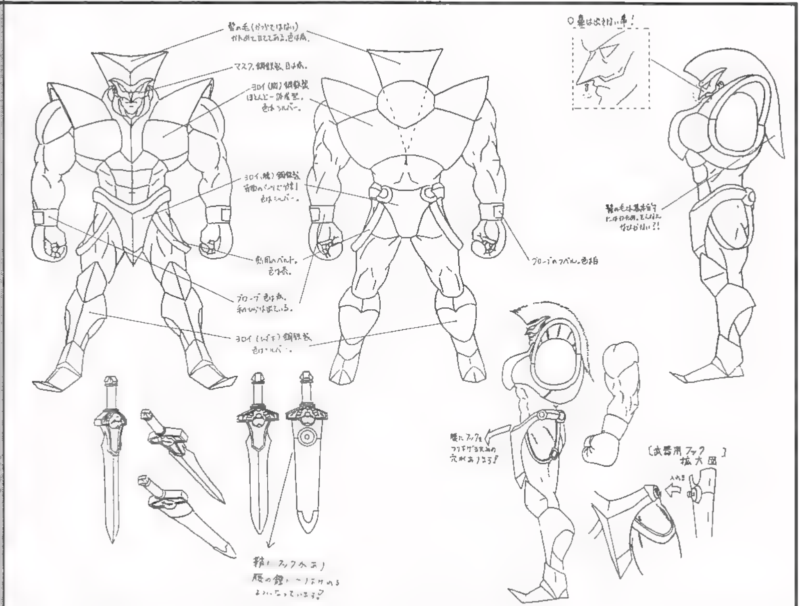
圧勝
ちょっとヤリすぎたか？
別に悪気は無かったんだがな

辛勝
がっはっはっはっ
スタミナ勝負なら俺の勝ちだ！

SHISHIOH 設定資料

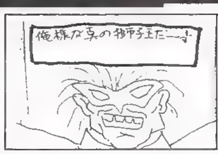
外観に関しては「影獅子王」と「真・獅子王」の相違点は特にない。違いは〝中身〟……というトコかな？

キャラクターラフ（三面図）&武器設定



エンディングコンテ

右の写真は別として、左のコンテに注目。影獅子王が「和○勉」に見えない？





キャラクターボイス

わりと「下克上」な感じが濃厚な影獅子王のボイスではある。

VOICE担当
中塚　勝久

ステージ10 終了後	獅子王の名を汚すものよ 獅子王の名は永遠なのだっ！
ステージ11 終了後	もうお前には屈しない！ 俺はもう影武者ではないっ！

勝利メッセージ

どんな勝ち方でもセリフが同じなので、2つはおもしろいものをピックアップした。

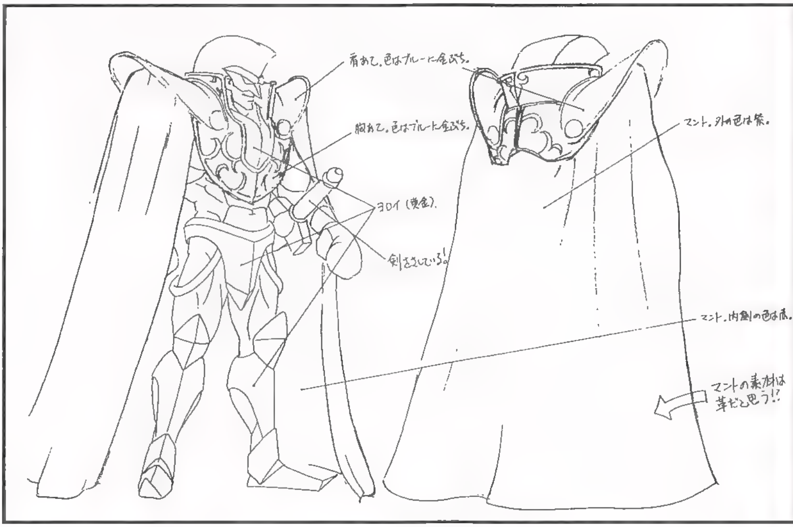
ノーマル・圧勝・辛勝
我の強さを思い知れ！
そして我にひざまづけ！

対影獅子王
我の名をかたるおろか者よ
血をもってつぐなうがよい

対キャロル
我が妻キャロルよ　運命と思い
我を受け入れるのだ

R.SHISHIOH
設定資料

外観は影武者と一緒なので、ここではデモの演出用設定をお見せしよう。ちなみにボイス担当はジョン・フラトン。



真・獅子王演出用ラフ

真・獅子王登場時メッセージ

真・獅子王登場時のメッセージは「影獅子王」と「それ以外のキャラ」では違うのだ！

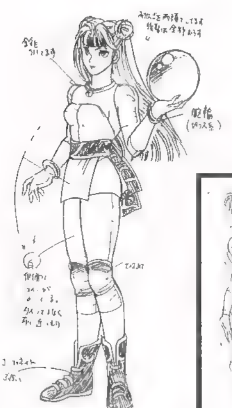
共通	HA HA HA HA・・・・ ふはははは・・・
相手が獅子王以外の場合	DID YOU REALLY SEE ALL OF THE KING? 獅子王の実力がその程度と思ってもらっては困る。
	HE'S JUST A SHADOW. YOU WILL KNOW WHO'S THE STRONGEST. そやつは我が影武者にすぎん。真の獅子王の力をとくと見るがいい!!
相手が影獅子王の場合	GOOD JOB, MY SHADOW! THOUGH YOU HAD A LITTLE TROUBLE・・・・ ごくろうであったな我が影よ！　少々てこずっていたようだがな・・・
	ASK YOU AGAIN. CAN YOU SWEAR YOUR LOYALTY TO ME? これからも我が影として忠誠をつくす気はあるのか？
	I'M NOT SATISFIED WITH YOUR ABILITY, BUT CARRY IT ON! ぬしの力では満足はいかぬが、しっかりと我が影を果たすが良い
	HOW SILLY YOU ARE! DON'T YOU UNDERSTAND YOUR POSITION? 愚か者め！　影ごときが何をほざくっ！
	I DON'T NEED YOU ANY MORE! RECEIVE PROPER PUNISHMENT! 貴様にもはや用はない！　しかるべき報いを受けよ!!

COLUMN

FUUNMOKUSHIROKU

キャロルの可憐なコスチューム設定

ゲームでは、バイトでやっている遊園地のアトラクション用しか見られないが、実は色々な設定が用意されているキャロルの衣装。さすが唯一の女性キャラ。開発者の思い入れを感じる。下のボツキャラも多彩だ。

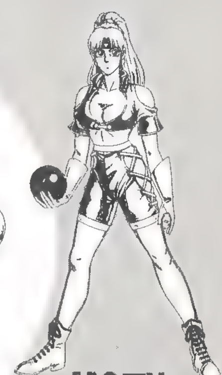




普段着は……

いわゆるキャロルの「私服」。プレイベートでも常にボールを持っているんだろうか？





試合では……

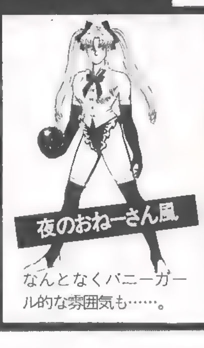
ジムナスアーツの試合用ユニフォーム。どんな試合なのか、興味をそそられる。

華麗なるボツキャラ群



エアロビクス風

キャラのイメージとしては一番近いのがコレ。



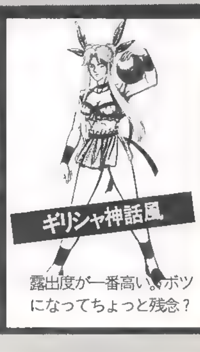
夜のおねーさん風

なんとなくバニーガール的な雰囲気も……。



お祭り娘風

威勢よさげな感じ。でもボールがミスマッチ？



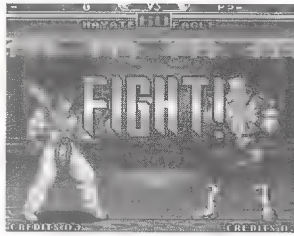
ギリシャ神話風

露出度が一番高い。ボツになってちょっと残念？

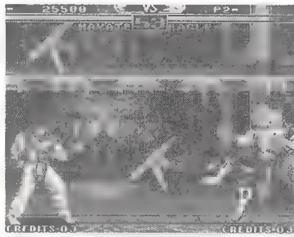
DATA2 完全データ表



データ表を見る前に知って欲しい
基本項目



体力ゲージが満タンの状態で120ドット。堅苦しく考えず、一種の目安と考えよう。

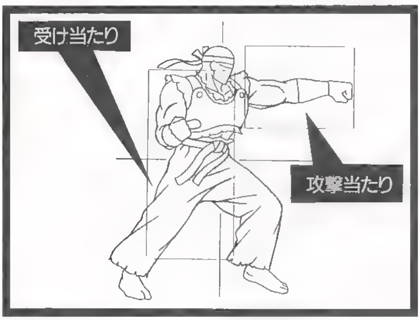


ハヤテの幻影飛棍は30ドットのダメージ。だいたいの感覚を覚えればそれで十分だ。

ドットについて

「ドット」とは画面構成の単位である。以後のデータ表に〜ドットという表現が膨大に出てくるが、この数値が多いほど威力がある、または判定が大きい。例えば「横手刀　9」とあれば、横手刀という技が9ドットの威力を持つことを表している。ちなみに体力ゲージは全キャラ共通で120ドットとなっている。

受け当たり・攻撃当たり



データ表中の「攻撃当たり」とは文字通り攻撃判定の大きさ。「受け当たり」とはくらい判定のことで、ここに相手の攻撃当たり部分が接触すればダメージになる仕組みだ。左図は判定の設計図だが、このゲームでは攻撃当たりが見た目どおりに設定されていることがわかると思う。見た目で強そうな技は実際に強いってわけ。



キャラ別移動データ

	垂直ジャンプ	前方ジャンプ	後方ジャンプ	前方歩行	後方歩行	前方ダッシュ	後方ダッシュ
ハヤテ	3	2	2	3	3	3	2
イーグル	3	2	2	3	3	3	2
ゴズウ	4	4	4	4	4	4	4
メズウ	4	4	4	4	4	4	4
キャロル	5	5	5	4	4	5	5
ニコラ	5	5	5	4	4	5	5
ジョーカー	3	2	2	4	4	4	3
チュン(ノーマル)	3	2	2	3	3	3	2
チュン(怒り)	3	2	2	5	5	3	2
ゴードン	2	1	1	1	1	2	1
獅子王	3	3	3	2	2	3	2
真・獅子王	6	6	6	6	6	6	6

※表中も数値は6段階評価で6を最高値としたものです。

左図は移動データのみを6段階評価で比較、表にしたものだ。ちなみに大ダッシュは全キャラ共通なので省いた。ゴードンは全てにおいて最下位だが、これはあくまで移動のデータだからね。

HAYATE

DATA

立ち攻撃

攻撃状態	[illegible]	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	横手刀	A(短打)	9	12	60
	遠	上段正拳	A(短打)	9	12	68
大パンチ	近	裏拳	A(長打)	13	16	48
	遠	中段正拳	A(長打)	13	20	92
小キック	近	上段蹴り上げ	B(短打)	11	20	88
	遠	上段前蹴り	B(短打)	11	20	84
大キック	近	ひざ二段蹴り	B(長打)	5+14	20/20	64/84
	遠	後ろ回し蹴り	B(長打)	13	20	92
武器殴り	近	飛棍底足	C	19	20	68
	遠	飛棍袈裟斬り	C	19	20	96
武器投げ	小	飛棍投術	B C	21		
	大		A B C	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	[illegible]	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	＊近遠とも同じ	下段正拳	A(短打)	10	20	72
大パンチ		四本貫手	A(長打)	13	20	88
小キック		下段蹴り	B(短打)	11	20	80
大キック		下段回し蹴り	B(長打)	14	20	96
武器殴り	近	飛棍足払い	C	19	20	60
	遠	飛棍斜め斬り	C	19	20	92
武器投げ	小	飛棍投術	B C	21		
	大		A B C	24		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	―	強烈斬	⬇⬊➡＋C	28
	小	飛天昇王脚	⬇⬋⬅＋A	22
	大		⬇⬋⬅＋B	30
	小	烈風殺	ジャンプ頂点⬇＋A	23
	大		ジャンプ頂点⬇＋B	46
武器	小	念動飛棍	➡⬅➡＋B C	25
	大		➡⬅➡＋A B C	33
	小	幻影飛棍	➡⬇⬊＋B C	22
	大		➡⬇⬊＋A B C	30

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	飛び正拳	A(短打)	10	20	64
大パンチ	飛び一本拳	A(長打)	13	20	64
小キック	飛び横蹴り	B(短打)	11	20	76
大キック	飛び蹴り上げ	B(長打)	15	20	68
武器殴り	飛棍落とし斬り	C	19	20	88
武器投げ	飛棍投術(小)	B C	21		
	飛棍投術(大)	A B C	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	当て落とし	(接近)⬅or➡＋C	27	0	0
避け攻撃	肘当て	(防御中)➡＋A	7	0	64
パイプ上攻撃	――――	A or B or C	18	20	84

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上➡下	飛鳥蹴り	A B	16
	下➡上	飛鳥蹴り		
スーパー	上➡下	超飛鳥	➡⬅⬋⬇ A B	21
	下➡上	超飛鳥		
大ジャンプ	上➡下	飛天飛鳥	⬇⬆ A B	18
	下➡上	飛天飛鳥		
ステップ	上➡下	疾駆飛鳥	⬊or⬋ A B	18
	下➡上	疾駆飛鳥		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
奥義！無双乱舞	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋A	55

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ＋二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目の間合い」となっています。

E A G L E

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	エルボースマッシュ	A(短打)	8	24	84
	遠	シュートブロー	A(短打)	8	20	84
大パンチ	近	ダブルエルボー	A(長打)	5+14	24/24	84/80
	遠	ウィングチョップ	A(長打)	13	24	96
小キック	近	ローキック	B(短打)	12	24	88
	遠	ハイキック	B(短打)	12	24	92
大キック	近	ニードロップ	B(長打)	14	24	76
	遠	ローリングソバット	B(長打)	14	24	104
武器殴り	近	ピルピアース	C	17.5	24	76
	遠	アイアンアックス	C	20	20	116
武器投げ	小	アックススロー	BC	22		
	大		ABC	25		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	シュートブロー	A(短打)	9	24	88
大パンチ		スライダーチョップ	A(長打)	14	24	108
小キック		シャンクラッシュ	B(短打)	11	24	88
大キック		ヘビーローキック	B(長打)	13	24	112
武器殴り	近	ピルピアース	C	17	24	80
	遠	アイアンアックス	C	20	24	116
武器投げ	小	アックススロー	BC	22		
	大		ABC	25		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	小	アメリカンスクリュー	⬇⬋⬅+A	22
	大		⬇⬋⬅+B	29
	小	フラッシュウィング	⬇⬊➡⬈+A	23
	大		⬇⬊➡⬈+B	31
武器	小	アックスブーム	⬅⬋⬇⬊➡+BC	30
	大		⬅⬋⬇⬊➡ABC	37

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	ジャンピングエルボー	A(短打)	10	24	72
大パンチ	ジャンピングスラッシュ	A(長打)	14	24	100
小キック	ドロップキック	B(短打)	12	24	80
大キック	ジャンピングソバット	B(長打)	14	24	92
武器殴り	ジャンピングビル	C	20	24	96
武器投げ	アックススロー(小)	BC	22		
	アックススロー(大)	ABC	25		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技A	ジャーマンスープレックス	(接近)➡+C	28	0	0
組み技B	パワースラム	(接近)⬅+C	27	0	0
組み技C	ダイビングヘッドバスター	(空中接近)➡+C	28	0	0
避け攻撃	バックブロー	(防御中)➡+A	7	0	72
パイプ上攻撃	———	AorBorC	18	24	84

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	ミサイルキック	AB	16
	下→上	イーグルソバット		
スーパー	上→下	アトミックキック	➡⬅⬋⬇+AB	21
	下→上	アトミックソバット		
大ジャンプ	上→下	イーグルダイブ	⬇⬆+AB	18
	下→上	イーグルダイブ		
ステップ	上→下	ディメンションパワー	⬊or⬋+AB	18
	下→上	ディメンションパワー		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
イーグルスペシャル	(接近)➡⬊⬇⬋⬅➡+C	60

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。

G O Z U

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	石頭	A(短打)	11	24	68
	遠	肝臓破り	A(短打)	11	24	88
大パンチ	近	鉄頭	A(長打)	14	28	84
	遠	心停止	A(長打)	14	28	112
小キック	近	かまいたち	B(短打)	10	28	88
	遠	胃袋破り	B(短打)	9	8	68
大キック	近	かまいたち	B(長打)	13	32	112
	遠	毒さそり	B(長打)	13	28	88
武器殴り	近	かぎつめ一文字	C	18	28	84
	遠	かぎつめ十文字	C	11+8	28/28	96/116
武器投げ	小	射爪	BC	21		
	大		ABC	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	金的	A(短打)	20	28	88
大パンチ		弁慶泣かし	A(長打)	15	28	100
小キック		皿砕き	B(短打)	9	12	68
大キック		土蜘蛛	B(長打)	13	28	96
武器殴り	近	かぎつめ一文字	C	17	28	88
	遠	かぎつめ一文字	C	18	28	140
武器投げ	小	射爪	BC	21	00	00
	大		ABC	24	00	00

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	ー	陽炎拳	A連打	25
	ー	轟天	⬇⬊➡⬈+C	27
	小	無道牛炎波	➡⬊⬇⬆+A	30
	大		➡⬊⬇⬆+B	37
武器	小	豪炎弾	➡⬇⬊+BC	22/27
	大		➡⬇⬊+ABC	29/34

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	頭蓋割り	A(短打)	12	28	68
大パンチ	脳天開き	A(長打)	13	28	72
小キック	嘴	B(短打)	10	28	92
大キック	かかと返し	B(長打)	13	28	76
武器殴り	かに挟み	C	18	28	100
武器投げ	射爪(小)	BC	21		
	射爪(大)	ABC	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	首折り投げ	(接近)⬅or➡+C	26	0	0
避け攻撃	突拳	(防御中)➡+A	7	0	72
パイプ上攻撃	――――	AorBorC	18	24	88

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	蝙蝠	AB	15
	下→上	熊手		
スーパー	上→下	鬼蝙蝠	➡⬅⬋⬇+AB	20
	下→上	鬼熊手		
大ジャンプ	上→下	飛び蝙蝠	⬇⬆+AB	18
	下→上	飛び熊手		
ステップ	上→下	幻蝙蝠	⬊or⬋+AB	18
	下→上	幻熊手		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
邪呀・乱撃掌	◯➡+A連打	56

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の◯は矢印方向へのタメを表します。

M E Z U

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	間合い	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	石頭	A(短打)	8	24	68
	遠	肝臓破り	A(短打)	8	24	88
大パンチ	近	鉄頭	A(長打)	13	28	84
	遠	顔面砕き	A(長打)	13	28	100
小キック	近	かまいたち	B(短打)	13	28	88
	遠	胃袋破り	B(短打)	12	8	68
大キック	近	かまいたち	B(長打)	16	28	112
	遠	毒蜂	B(長打)	14	28	100
武器殴り	近	かきづめ一文字	C	18	28	84
	遠	かきづめ十文字	C	11+8	28/28	96/116
武器投げ	小	射爪	BC	21		
	大		ABC	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	間合い	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	金的	A(短打)	9	28	88
大パンチ		弁慶泣かし	A(長打)	13	28	100
小キック		皿砕き	B(短打)	12	12	68
大キック		土蜘蛛	B(長打)	15	28	96
武器殴り	近	かぎづめ一文字	C	17	28	88
	遠	かぎづめ一文字	C	18	28	140
武器投げ	小	射爪	BC	21		
	大		ABC	24		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	ー	陽炎脚	B連打	26
	ー	轟天	↓↘→↗+C	32
	小	無道水流波	→↘↓↑+A	30
	大		→↘↓↑+B	32
武器	小	流氷弾	→↓↘+BC	19/24
	大		→↓↘+ABC	26/30.5

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	頭蓋割り	A(短打)	10	28	68
大パンチ	脳天開き	A(長打)	13	28	72
小キック	嘴	B(短打)	13	28	92
大キック	かかと返し	B(長打)	15	28	76
武器殴り	かに挟み	C	18	28	104
武器投げ	射爪(小)	BC	21		
	射爪(大)	ABC	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	首折り投げ	(接近)← or →+C	26	0	0
避け攻撃	突拳	(防御中)→+A	7	0	76
パイプ上攻撃	――――	A or B or C	18	24	88

ライン攻撃

		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	蝙蝠	AB	15
	下→上	熊手		
スーパー	上→下	鬼蝙蝠	→←↙↓+AB	20
	下→上	鬼熊手		
大ジャンプ	上→下	飛び蝙蝠	↓↑+AB	18
	下→上	飛び熊手		
ステップ	上→下	幻蝙蝠	↙ or ↘+AB	18
	下→上	幻熊手		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
邪呀・乱撃脚	◯→+B連打	56

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の◯は矢印方向へのタメを表します。

C A R O L

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	ボームシュート	A(短打)	9	16	80
	遠	ボームシュート	A(短打)	9	16	80
大パンチ	近	ステッピングクード	A(長打)	13	16	80
	遠	ダンシングボーム	A(長打)	13	16	100
小キック	近	アンティローブ	B(短打)	10.5	12	48
	遠	バルリーヌキック	B(短打)	10.5	12	76
大キック	近	ロタシオンキック	B(長打)	15	16	48
	遠	バックタロン	B(長打)	14	16	100
武器殴り	近	スプラッシュブロー	C	17.5	16	68
	遠	スプラッシュブロー	C	18	16	116
武器投げ	小	オヴァールボール	B C	21		
	大	オヴァールボール	A B C	24		

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	ブロンジョン	A(短打)	10	16	84
大パンチ	ブロンジョン	A(長打)	14	16	84
小キック	ホットキュイッス	B(短打)	12	16	76
大キック	ホットキュイッス	B(長打)	16	16	76
武器殴り	スプラッシュブロー	C	18	16	84
武器投げ	オヴァールボール(小)	B C	21		
	オヴァールボール(大)	A B C	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	ボームシュート	A(短打)	10	8	68
大パンチ		オングルカッター	A(長打)	13	16	96
小キック		トースナイブ	B(短打)	11	12	84
大キック		ボンヌ・シャンス(近) スティンガー(遠)	B(長打)	15	16	96
武器殴り	近	スプラッシュブロー	C	17.5	16	68
	遠	スプラッシュブロー	C	18	16	112
武器投げ	小	オヴァールボール	B C	21		
	大	オヴァールボール	A B C	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	エンジェルダンス	(接近)⇦or⇨＋C	26	0	0
避け攻撃	スプラッシュキック	(防御中)⇨＋A	7	0	64
パイプ上攻撃	――――	A or B or C	18	16	92

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	小	スピニングトップ	⇩⇙⇦＋A	24
	大	スピニングトップ	⇩⇙⇦＋B	30
	―	ドリームアングル	ジャンプ頂点⇩＋C	33
	小	スワンダイビング	○⇨＋A	22
	大	スワンダイビング	○⇨＋B	29
武器	小	ルードボール	⇦⇙⇩⇘⇨＋B C	25
	大	ルードボール	⇦⇙⇩⇘⇨＋A B C	33
	小	レインボーアタック	⇨⇩⇘＋B C	20/25
	大	レインボーアタック	⇨⇩⇘＋A B C	20/33

ライン攻撃

		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	パピヨン	A B	16
	下→上	アンシュアタック		
スーパー	上→下	マネージュ	⇨⇦⇙⇩＋A B	21
	下→上	マネージュ		
大ジャンプ	上→下	フライングパピヨン	⇩⇧＋A B	18
	下→上	フライングアンシュ		
ステップ	上→下	ダッシュパピヨン	⇘ or ⇙＋A B	18
	下→上	ダッシュアンシュ		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
ナーティーボール	⇨⇦⇩⇧＋A	34

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の○は矢印方向へのタメを表します。

N I C O L A

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	間合状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	ローカチスマッシュ	A(短打)	8	16	60
	遠	クゥラークシュート	A(短打)	8	12	68
大パンチ	近	リバースクゥラーク	A(長打)	14	16	72
	遠	エナージクゥラーク	A(長打)	14	16	96
小キック	近	キッドカリエーナ	B(短打)	10	16	68
	遠	キッドナガー	B(短打)	9	16	88
大キック	近	エナージナガー	B(長打)	14	16	72
	遠	エナージナガー	B(長打)	14	16	84
武器殴り	近	フリスビープレス	C	17.5	16	76
	遠	フリスビーシュート	C	18	16	104
武器投げ	小	フリスビーカッター	B C	21		
	大		A B C	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	間合状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	＊近遠とも同じ	クゥラークシュート	A(短打)	9	16	72
大パンチ		エナージアッパー	A(長打)	14	16	84
小キック		コサックキック	B(短打)	9	8	64
大キック		エナージコサック	B(長打)	15	8	84
武器殴り	近	フリスビープレス	C	17.5	16	68
	遠	スリスビーシュート	C	18	16	96
武器投げ	小	フリスビーカッター	B C	21		
	大		A B C	24		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	―	ガルバニックプレイ	⬇⬊➡⬈＋C	28
	小	フリスビードライブ	⬇⬋⬅＋A	22
	大		⬇⬋⬅＋B	30
武器	小	スプリットフォー	➡⬊⬇⬋⬅➡＋B C	22.5
	大		➡⬊⬇⬋⬅➡＋A B C	30
	小	フライングソーサー	⬅⬇⬋＋B C	25
	大		⬅⬇⬋＋A B C	33

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	ラドーニチョップ	A(短打)	10	16	60
大パンチ	エナージラドーニ	A(長打)	15	16	64
小キック	キッドビドロー	B(短打)	11	16	56
大キック	エナージビドロー	B(長打)	16	16	80
武器殴り	フリスビースタンプ	C	18	16	88
武器投げ	フリスビーカッター(小)	B C	21		
	フリスビーカッター(大)	A B C	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	受け当たり
組み技A	ホットストンピング	(接近)➡＋C	30	0	0
組み技B	パワードライバー	(接近)⬅＋C	28	0	0
組み技C	パワードライバー	(空中接近)⬅＋C	26	0	0
避け攻撃	ソニックブロー	(防御中)➡＋A	7	0	60
パイプ上攻撃	――――――	A or B or C	18	16	84

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上➡下	アサルトソーサー	A B	15
	下➡上	アサルトソーサー		
スーパー	上➡下	マグネティックフライ	➡⬅⬋⬇＋A B	21
	下➡上	マグネティックフライ		
大ジャンプ	上➡下	スカイソーサー	⬇⬆＋A B	18
	下➡上	スカイソーサー		
ステップ	上➡下	ステップソーサー	⬊or⬋＋A B	18
	下➡上	ステップソーサー		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
ヘルレイザー	⬇⬋⬇⬊➡⬈＋A	50

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ＋二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目の間合い」となっています。

J O K E R

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	キラービー"J"	A(短打)	8	24	80
	遠	ミドル"J"ブロー	A(短打)	8	24	80
大パンチ	近	アッパーコメット"J"	A(長打)	14	28	72
	遠	ミラクル"J"フィンガー	A(長打)	14	28	104
小キック	近	ニースタンプ"J"	B(短打)	12	28	72
	遠	ミドル"J"キック	B(短打)	12	28	88
大キック	近	ニースマッシュ"J"	B(長打)	15	28	76
	遠	"J"ソバット	B(長打)	15	24	104
武器殴り	近	ラブリーハンマー	C	17.5	28	76
	遠	ラブリーハンマー	C	18	28	116
武器投げ	小	マジシャンズカード	B C	21		
	大		A B C	24		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	＊近遠とも同じ	アンダー"J"ブロー	A(短打)	9	24	80
大パンチ		ミラクルアンダー"J"フィンガー	A(長打)	14	28	108
小キック		アンダー"J"ブレード	B(短打)	11	28	92
大キック		ワイド"J"ブレード	B(長打)	15	28	112
武器殴り	近	ラブリーハンマー	C	17.5	28	76
	遠	ラブリーハンマー	C	18	28	124
武器投げ	小	マジシャンズカード	B C	21		
	大		A B C	24		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	一	ショッキングトーイ	⬇⬊➡⬈＋C	22
	小	ブラッドパラソル	ジャンプ頂点⬇＋A	22
	大		ジャンプ頂点⬇＋B	29
	小	ローラーダッシュ	●➡＋A	20
	大		●➡＋B	27
	遠	トランスポーター	⬇⬇＋A	0
	近		⬇⬇＋B	0
武器	小	マーダーハット	➡⬊⬇⬋⬅➡＋B C	22.5
	大		➡⬊⬇⬋⬅➡＋A B C	30

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	"J J"フィンガー	A(短打)	10	28	80
大パンチ	ミラクル"J J"フィンガー	A(長打)	14	28	100
小キック	"J J"ブレード	B(短打)	12	28	76
大キック	"J J"ブレード	B(長打)	16	28	76
武器殴り	ラブリーハンマー	C	18	28	120
武器投げ	マジシャンズカード(小)	B C	21		
	マジシャンズカード(大)	A B C	24		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	受け当たり
組み技	ブレイクストラグル	(接近)⬅or➡＋C	29	0	0
避け攻撃	フーリッシュ	(防御中)➡＋A	7	0	80
パイプ上攻撃	――――	A or B or C	18	28	92

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上➡下	ジョーカーボディアタック	A B	15
	下➡上	ニーボンバー"J"		
スーパー	上➡下	スピニングジョーカー	➡⬅⬋⬇＋A B	20
	下➡上	スピニングジョーカー		
大ジャンプ	上➡下	スペース"J"	⬇⬆＋A B	18
	下➡上	スペース"J"		
ステップ	上➡下	ファントム"J"	⬊or⬋＋A B	18
	下➡上	ファントム"J"		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
グッドフェイス	⬇⬋⬇⬊➡⬈＋A	55

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ＋二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目の間合い」となっています。
●コマンドの中の●は矢印方向へのタメを表します。

C H U N G

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	虎爪掌	A(短打)	9	16	52
	遠	金剪指	A(短打)	9	16	72(80)
大パンチ	近	双虎爪	A(長打)	13	20	80(92)
	遠	双虎爪	A(長打)	13	20	92(100)
小キック	近	擺脚	B(短打)	10	8	44
	遠	蟷螂蹴腿	B(短打)	10	12	72(76)
大キック	近	虎尾脚	B(長打)	13	20	56(64)
	遠	杖蹴腿	B(長打)	13	20	96(104)
武器殴り	近	突進棒	C	16	20	76(84)
	遠	旋風棒	C	16.5	20	112
武器投げ	小	珍火炎	BC	20		
	大		ABC	23		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	柳葉掌	A(短打)	10	20	80
大パンチ		金豹掌	A(長打)	13	20	100
小キック		前掃腿	B(短打)	11	12	68
大キック		後掃腿	B(長打)	14	20	104
武器殴り	近	突進棒	C	16	20	88
	遠	突進棒	C	16.5	20	116
武器投げ	小	珍火炎	BC	20		
	大		ABC	23		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	小	白虎弾	◎→+A	20
	大		◎→+B	27
	小	千手掌打	↓↘→↗+A	19
	大		↓↘→↗+B	24
	小	気伝招来	↓↑↓↑+A	30
	大		↓↑↓↑+B	37
	ー	旋風炎舞	↓↙←↖+C	29
武器	小	紫炎竜	→↓↘+BC	23
	大		→↓↘+ABC	29
	小	鶏々変化	→←→+BC	11
	大		→←→+ABC	11

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	飛掌打	A(短打)	10	20	72
大パンチ	飛掌打	A(長打)	13	20	72
小キック	跳歩飛脚	B(短打)	12	20	72
大キック	白虎脚	B(長打)	14	20	64(68)
武器殴り	貫通棒	C	17	20	88(92)
武器投げ	珍火炎(小)	BC	20		
	珍火炎(大)	ABC	23		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	仰天棒	(接近)← or →+C	27	0	0
避け攻撃	一角蹴	(防御中)→+A	7	0	64
パイプ上攻撃	――――	A or B or C	18	20	100(108)

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	飛翔棒	AB	15
	下→上	飛翔棒		
スーパー	上→下	旋風爺	→←↙↓+AB	20
	下→上	旋風爺		
大ジャンプ	上→下	天昇棒	↓↑+AB	18
	下→上	天昇棒		
ステップ	上→下	大闊歩棒	↘ or ↙+AB	18
	下→上	大闊歩棒		

逆転技

逆転技	技名	コマンド	ダメージ
	仙人打波	↓↓↓↓↑+A	60

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の◎は矢印方向へのタメを表します。
●( )内のデータは怒り時のものです。

G O R D O N

D A ▼ T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	ストマックシュート	A(短打)	13	28	96
	遠	ヘビージャブ	A(短打)	13	24	96
大パンチ	近	ダブルナックル	A(長打)	15	28	72
	遠	アイアンフック	A(長打)	15	28	108
小キック	近	セメントキック	B(短打)	14	8	68
	遠	セメントキック	B(短打)	14	8	68
大キック	近	ヒップハンマー	B(長打)	18	28	88
	遠	カラテ・キック	B(長打)	18	28	116
武器殴り	近	スタン・トンファー	C	20	28	76
	遠	スタン・トンファー	C	20	28	92
武器投げ	小	ライトニングボール	BC	20		
	大		ABC	23		

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	マンモスパンチ	A(短打)	13	28	88
大パンチ	ジャンピングメガスラップ	A(長打)	16	28	104
小キック	マンモスキック	B(短打)	12	28	64
大キック	ダブルニープレス	B(長打)	18	28	64
武器殴り	スタッブトンファー	C	19	32	108
武器投げ	ライトニングボール(小)	BC	20		
	ライトニングボール(大)	ABC	23		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	アンダベリージャブ(近) ヘビージャブ(遠)	A(短打)	12	28	96
大パンチ		メガスラップ	A(長打)	14	28	100
小キック		ブルズアイ(近) アリ・キック(遠)	B(短打)	13	20	84
大キック		ローリングヒール	B(長打)	11+9	28/28	56/88
武器殴り	近	イアイ・トンファー	C	19	28	116
	遠	イアイ・トンファー	C	19	28	120
武器投げ	小	ライトニングボール	BC	20		
	大		ABC	23		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	小	フリクションヒート	➡↘⬇↙⬅+A	22
	大		➡↘⬇↙⬅+B	30
	小	ラウンチアッパー	↙⬅➡+A	26
	大		↙⬅➡+B	35
武器	小	スパークボルト	➡⬅➡+BC	30
	大		➡⬅➡+ABC	37

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技A	ビッグバックボンバー	(接近)⬅or➡+C	29	0	0
組み技B	ハードプレッシャー	(空中接近)➡+C	27	0	0
避け攻撃	アイアンアッパー	(防御中)➡+A	7	0	60
パイプ上攻撃	――――	AorBorC	20	28	88

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	メガトンプレス	AB	16.5
	下→上	トンファータックル		
スーパー	上→下	アンビリーバブルアタック	➡⬅↙⬇+AB	22
	下→上	アンビリーバブルアタック		
大ジャンプ	上→下	スカイハイアタック	⬇⬆+AB	18
	下→上	スカイハイトンファー		
ステップ	上→下	ビッグダンプ	↘or↙+AB	18
	下→上	ビッグダンプ		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
マッドポリス	(接近)➡↘⬇↙⬅➡+C	60

●表中のコマンドはキャクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。

SHISHIOH

DATA

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	エメラルドフリッカー	A(短打)	11	24	80
	遠	ガーネット・ジャブ	A(短打)	11	20	84
大パンチ	近	クリスタル・アッパー	A(長打)	14	28	76
	遠	プラチナ・ストレート	A(長打)	13	28	108
小キック	近	アンバー・ニール	B(短打)	13	28	84
	遠	タークォイズ・ロー	B(短打)	12	28	100
大キック	近	デュアル・アンバー・ニール	B(長打)	7+10	28/28	72/104
	遠	アメシスト・キック	B(長打)	14	28	120
武器殴り	近	レオ・ヒルト・ビート	C	17	24	88
	遠	レオ・スレイヤー	C	20	28	120
武器投げ	小	ローリング・ソード	BC	22		
	大		ABC	25		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	ガーネット・ジャブ	A(短打)	10	28	88
大パンチ		プラチナ・ストレート	A(長打)	13	28	108
小キック		パール・キック	B(短打)	11	28	112
大キック		ムーンストーン・キック	B(長打)	15	28	124
武器殴り	近	レオ・ヒルト・ビート	C	17	24	84
	遠	レオ・スラッシャー	C	19	28	112
武器投げ	小	ローリング・ソード	BC	22		
	大		ABC	25		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	−	アースチョッパー	⬇⬋⬅⬉+C	23
	小	ビーストブロー	⬋⬅➡+A	23
	大		⬋⬅➡+B	31
	−	ナイトメアー	⬇⬊➡⬈+C	8
武器	小	ゴットプレス	⭘⬆+BC	27
	大		⭘⬆+ABC	34.5
	小	サイレントストーム	➡⬊⬇⬆+BC	26
	大		➡⬊⬇⬆+ABC	35

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	ダイヤモンド・アタック	A(短打)	12	12	44
大パンチ	ダイヤモンド・アタック	A(長打)	14	12	64
小キック	シルバー・インパクト	B(短打)	13	32	88
大キック	シルバー・ハイ・インパクト	B(長打)	16	32	92
武器殴り	レオ・ニードル	C	19	28	116
武器投げ	ローリング・ソード(小)	BC	22		
	ローリング・ソード(大)	ABC	25		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	グレートナックル	(接近)⬅or➡+C	28	0	0
避け攻撃	ストロングエルボー	(防御中)➡+A	7	0	64
パイプ上攻撃	————	A or B or C	19	28	88

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	レッグブレイド	AB	16.5
	下→上	レッグブレイド		
スーパー	上→下	サンダーメタルブレイド	➡⬅⬋⬇+AB	22
	下→上	サンダーメタルブレイド		
大ジャンプ	上→下	エンペラーブレイド	⬇⬆+AB	18
	下→上	エンペラーブレイド		
ステップ	上→下	ハンターブレイド	⬊ or ⬋+AB	18
	下→上	ハンターブレイド		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
キングストレート	➡⬊⬇⬋⬅➡⬅➡+A	53

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の⭘は矢印方向へのタメを表します。

R . S H I S H I O H

D A T A

立ち攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	近	エメラルドフリッカー	A(短打)	13	24	80
	遠	ガーネット・ジャブ	A(短打)	13	20	84
大パンチ	近	キング・クリスタル	A(長打)	16	28	76
	遠	キング・プラチナ	A(長打)	15	28	124
小キック	近	キング・アンバー	B(短打)	15	28	84
	遠	ターコイズ・ロー	B(短打)	14	28	100
大キック	近	デュアル・キング・アンバー	B(長打)	9+13	28/28	72/104
	遠	アメシスト・キック	B(長打)	19	28	128
武器殴り	近	レオ・ヒルト・ビート	C	20	24	88
	遠	レオ・スレイヤー	C	24	28	120
武器投げ	小	ローリング・ソード	BC	26		
	大		ABC	30		

しゃがみ攻撃

攻撃状態	距離状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	※近遠とも同じ	ガーネット・ジャブ	A(短打)	12	28	88
大パンチ		キング・プラチナ	A(長打)	15	28	124
小キック		パール・キック	B(短打)	13	28	112
大キック		キング・ムーンストーン	B(長打)	19	28	140
武器殴り	近	レオ・ヒルト・ビート	C	20	24	84
	遠	レオ・スラッシャー	C	22	28	112
武器投げ	小	ローリング・ソード	BC	26		
	大		ABC	30		

特殊技

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
体術	−	アースチョッパー	↓↙←↖+C	27
	−	ナイトメアー(当て身投げ)	↓↘→↗+C	9
	小	ビーストブロー	↙←→+A	27
	大		↙←→+B	37
	小	ハンターキラー	↓↙←+A	26
	大		↓↙←+B	33
武器	小	ゴッドプレス	⭘↓↑+BC	32
	大		⭘↓↑+ABC	41
	小	サイレントストーム	→↘↓↑+BC	31
	大		→↘↓↑+ABC	42
	小	サンダーゴッドプレス	←↓↙+BC	26
	大		←↓↙+ABC	34

ジャンプ攻撃

攻撃状態	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
小パンチ	ダイヤモンド・アタック	A(短打)	14	12	44
大パンチ	ダイヤモンド・アタック	A(長打)	16	12	64
小キック	ゴールド・インパクト	B(短打)	15	32	88
大キック	ゴールド・ハイ・インパクト	B(長打)	19	32	92
武器殴り	レオ・ニードル	C	22	28	116
武器投げ	ローリング・ソード(小)	BC	26		
	ローリング・ソード(大)	ABC	30		

組み技・避け攻撃・パイプ攻撃

	技名	コマンド	ダメージ	受け当たり	攻撃当たり
組み技	グレートナックル	(接近)← or →+C	33	0	0
避け攻撃	ストロングエルボー	(防御中)→+A	8.4	0	64
パイプ上攻撃	———	A or B or C	22	28	88

ライン攻撃

攻撃状態		技名	コマンド	ダメージ
通常	上→下	レッグブレイド	AB	19
	下→上	レッグブレイド		
スーパー	上→下	サンダーメタルブレイド	→←↙↓+AB	26
	下→上	サンダーメタルブレイド		
大ジャンプ	上→下	エンペラーブレイド	↓↑+AB	21
	下→上	エンペラーブレイド		
ステップ	上→下	ハンターブレイド	↘ or ↙+AB	21
	下→上	ハンターブレイド		

逆転技

技名	コマンド	ダメージ
キングストレート	→↘↓↙←→←→+A	63
キングアッパー	→↘↓↙←→←→+B	72

●表中のコマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●連続で当たる技については「最初のダメージ+二発目からのダメージ」、「一発目の間合い/二発目間合い」となっています。
●コマンド中の⭘は矢印方向へのタメを表します。

風雲黙示録ー格闘創世ー

1995年 7 月14日　初版発行

公式ガイドブック

発行人　塩崎 剛三
編集人　浜村 弘一
編集長　野田 稔
副編集長　田原 誠司
発行　株式会社アスペクト
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8191

編集　株式会社アスキー出版局
月刊ファミコン通信編集部
(担当：宮沢 晶美/上大迫 貴志)
企画構成　四家 秀一/北村 孝和/斉藤 中雄/渋谷 哲也
編集協力　松田 華子/高橋 知秀
デザイン　キューファクトリー

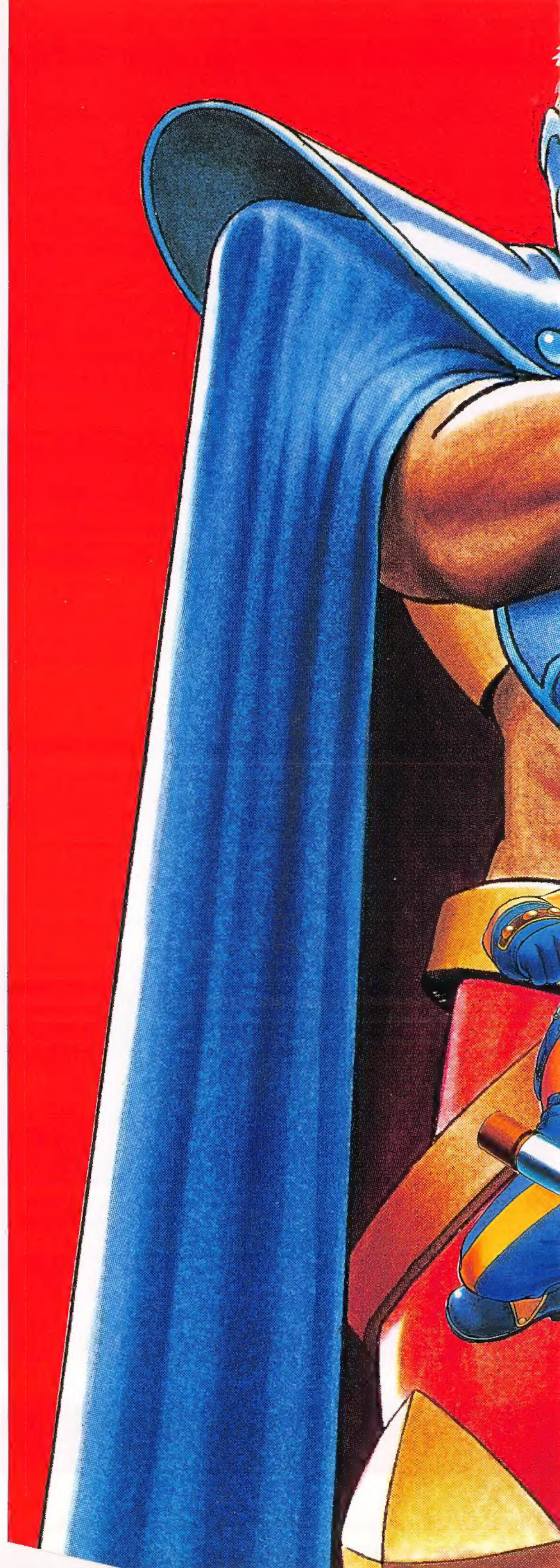
出版業務　中尾 敬子
出版営業　後藤 剛

印刷　大日本印刷株式会社

FUUNMOKUSHIROKU　- KAKUTOUSOUSEI -

ISBN4－89366－388－7
●1188753
Printed in JAPAN





ISBN4-89366-388-7

C0076 P1100E

9784893663887

編集制作：アスキー出版局
発　　行：(株)アスペクト

1910076011000

定価1100円(本体価格1068円)

風雲黙示録～格闘創世～公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集



◆◇お詫びと訂正◇◆

P.9　消せる飛び道具

ゴズウの逆転技（誤）

↓

ゴズウの無道牛炎波（正）

P.36　組み技の技名

エンジルダンス（誤）

↓

エンジェルダンス（正）

以上、関係者の皆様にはご迷惑をおかけしましたことを、お詫びして訂正させていただきます。

月刊ファミコン通信編集部

CPU、対人戦のツボを完全攻略。全キャラクターの完璧な技表はもちろん、開発用データ、さらにはボスキャラ使用コマンドまで、すべてを明かす！

ファミコン通信編集部責任編集

ASPECT

SNK® 公式 攻略本

強者よ、ここに集え!!

近未来格闘ゲームを完全攻略!!

風雲黙示録ー格闘創世ー公式ガイドブック